VANESSA HEUTEN

DIGITAL illustrieren

MIT CLIP STUDIO PAINT

Die wichtigsten Funktionen von Clip Studio Paint ausführlich erklärt

+ Index zur schnellen Orientierung

4. Auflage

Das umfangreiche Zeichenbuch **mit detaillierten Anleitungen** rund um das Thema digitales **Malen und Kolorieren**

Projekt vielseitig

VANESSA HEUTEN

DIGITAL illustrieren

MIT CLIP STUDIO PAINT

DIE AUTORIN

Vanessa Heuten

Schon sehr früh entdeckte Vanessa Heuten ihre Begeisterung, mit Bildern Geschichten zu erzählen und mithilfe von Farben und Figuren ihrer Fantasie Ausdruck zu verleihen. Um diese Leidenschaft, die sie während ihrer Schullaufbahn stetig verfolgte, heute auch beruflich leben zu können, schloss sie 2011 eine Ausbildung zur Gestaltungstechnischen Assistentin am Berufskolleg in Rheinbach und 2015 ein Design-Studium an der FH Dortmund ab.

Über die Jahre hat sie ihren Illustrationsstil stetig verändert und weiterentwickelt und ist gelegentlich auch als Workshopleiterin in Bildungseinrichtungen und auf Messen tätig. 2012 gewann sie einen Sonderpreis beim Pimp-My-Character Wettbewerb der Animania und wurde engagiert, Key-Visual-Illustrationen für den international bekannten Grafiktablett-Hersteller Wacom anzufertigen.

„Farben und ihre schier unendlichen Kombinationsmöglichkeiten haben schon immer eine starke Faszination auf mich ausgeübt. Lebendige Kolorationen sind ein Kernelement vieler meiner Illustrationen", sagt die 1989 in Bad Neuenahr-Ahrweiler geborene Künstlerin, die derzeit als Artdirector bei einer Düsseldorfer Medienagentur arbeitet. Im Internet ist sie unter dem Künstlernamen Valeyla Sol zu finden.

Instagram: ***@valeyla.sol***
Website: ***www.valeyla-art.de***

IMPRESSUM

VERLAG / HERAUSGEBER:
Projekt VielSeitig
Sieger GbR
Grund 3, 42653 Solingen
Michael Sieger (verantwortlich)
Telefon: 0212/2531309-3
E-Mail: info@projekt-vielseitig.de
www.projekt-vielseitig.de

KONZEPT:
Vanessa Heuten,
Katharina Zwilling

REDAKTION UND TEXTE:
Katharina Zwilling

GRAFIK:
SiMa Design – Michael Sieger
Grund 3, 42653 Solingen
Michael Sieger,
Pascal Gerlach
E-Mail: info@simadesign.de
www.simadesign.de

DRUCK:
STANDARTŲ SPAUSTUVĖ
Dariaus ir Girėno Str. 39
02189 Vilnius, Litauen

4., überarbeitete und aktualisierte Auflage,
ET 3. Quartal 2020

WICHTIG:

Die Inhalte dieses Buchs basieren auf der Clip Studio Paint PRO Windows- und iPad-Version 1.9.11.

Vorwort

Digitales Illustrieren ist ein äußerst vielseitiger Bereich der visuellen Gestaltung und ein zentrales Element künstlerischen Ausdrucks. Denn nicht nur das Motiv an sich, sondern auch das Medium und das Material, mit denen es erschaffen wird, tragen maßgeblich zur Wirkung eines Bildes bei.

Gute Kenntnis der zum kreativen Arbeiten eingesetzten Software erleichtert den Prozess dabei enorm. Auf den folgenden Seiten wird daher die beliebte Software Clip Studio Paint anhand zahlreicher Anwendungsbeispiele ausführlich erklärt.

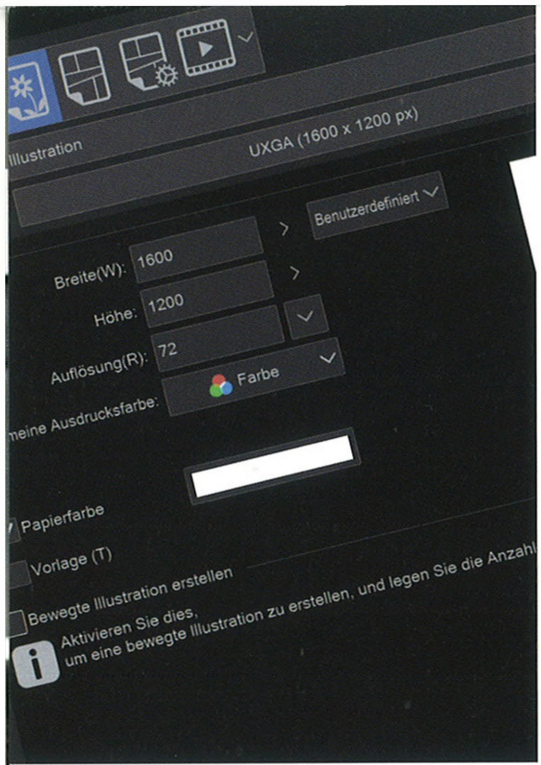
Für absolute Neulinge wurde ***Kapitel 2***, der Quick-Start, konzipiert. Hier lassen sich ohne große Umschweife erste Schritte in die Welt der digitalen Illustration unternehmen.

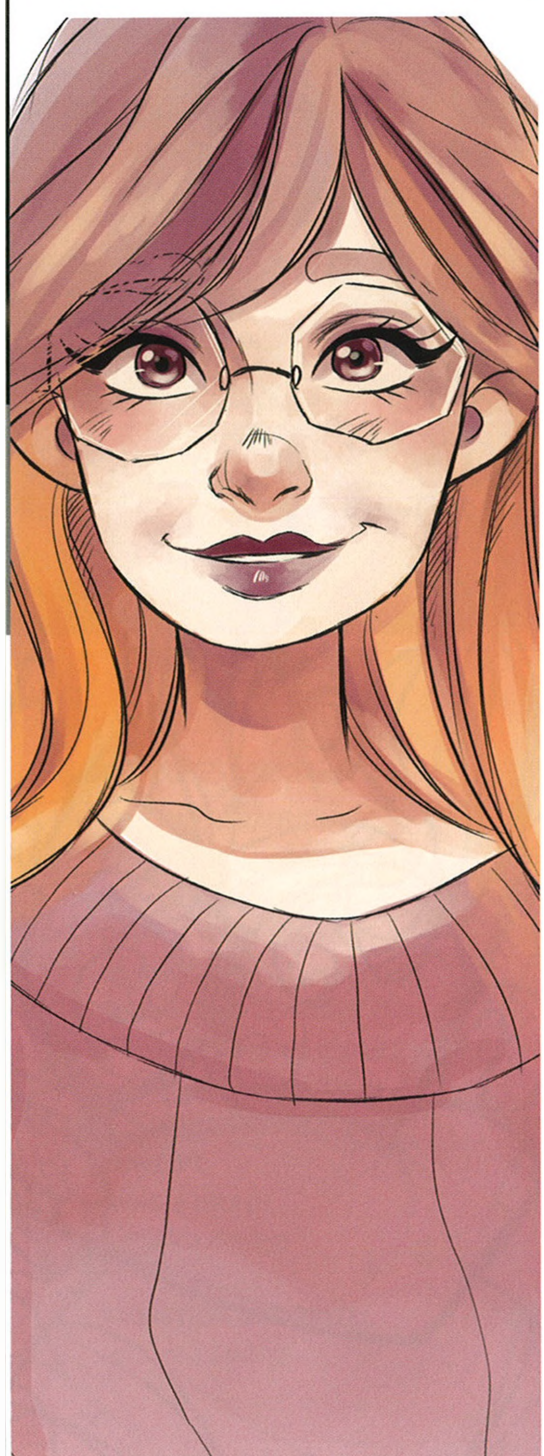
Kapitel 3 ist der Lexikonteil des Buchs, in welchem alle zentralen Funktionen zusammengefasst und erläutert werden.

Ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitugen zum Aufbereiten und Erstellen von Lineart sowie viele Tipps, Tricks und Techniken, um den eigenen Stil zu finden und weiterzuentwickeln folgen ab ***Kapitel 4***.

Viel Spaß und gutes Gelingen wünschen

Vanessa Heuten &





Inhalt

KAPITEL 1 GRUNDAUSSTATTUNG 8

1.1 Software 8

1.2 Hardware 8

1.3 Software installieren und einrichten 10

KAPITEL 2 QUICK-START 12

KAPITEL 3 CLIP STUDIO PAINT PRO IM DETAIL 18

3.1 Die Grundlagen 18

Bereich A – Befehlsleiste 20

Bereich B – Zoomen und Drehen 22

Bereich C – Der Navigator 23

Bereich D – Die Materialleiste 24

3.2 Ebenen und Ebeneneigenschaften 25

Bereich E – Das Ebenenfenster 25

Bereich F – Ebeneneigenschaften 32

3.3 Tools 34

Bereiche G, H und I – Tools, Sub-Tools und Tooleigenschaften 34

Die Toolleiste – Übersicht 35

Zoomen, Bewegen und Auswählen 37

Illustrationswerkzeuge 39

Übersicht der Standard-Pinselspitzen 46

Einen eigenen Pinsel erstellen 47

Flächen, Farben und Formen 50

Tooleigenschaften/-einstellungen 59

3.4 Größen-Schnellauswahl, Farbrad und Hauptmenü 60

Bereich J – Pinselgröße 60

Bereich K – Farbrad und Farbregler 61

Bereich L – Hauptmenü 63

KAPITEL 4 LINEARTS 66

4.1 Lineart einscannen 66

Bleistiftzeichnung einscannen und bearbeiten 68

Arbeiten mit Korrekturebenen 68

Gescanntes Lineart für die Koloration vorbereiten 70

Lineart freistellen und einfärben 71

Lineart über eine Farbebene einfärben 72

4.2 Lineart direkt am PC erstellen 73

Vektorenbasiertes Lineart zeichnen 73

Lineart per Hand zeichnen 76

KAPITEL 5 DIGITALES ILLUSTRIEREN **78**

5.1 Farbenlehre, Komposition und Storytelling **78**

Der Farbkreis **80**

Warme und kalte Farben **80**

Komplementärfarben **82**

Monochromatisch **82**

Analog **83**

Triadisch und Split-Triadisch **83**

Fotoinspiration **84**

5.2 Linearts Kolorieren **85**

Lineart mit Struktur **85**

Glattes Lineart **86**

Farbpalette Lineart Kolorieren **87**

Cel-Shading (Technik #1) **87**

Soft-Shading (Technik #2) **92**

Cel- und Soft-Shading in Kombination (Technik #3) **94**

Arbeiten mit digitalen Farben **98**

Mischen von Farben **100**

Von der Skizze zur fertigen Illustration **102**

5.3 Digital Painting **110**

Digital Painting mit Graustufen **110**

Digital Painting mit Farben **114**

Arbeiten mit Effekten **115**

Digital Painting – von der Skizze zur fertigen Illustration **116**

5.4 2D-Illustration **126**

KAPITEL 6 DRUCKVORBEREITUNG **130**

Bildgröße und Auflösung **131**

Beschnitt, Anschnitt und Beschnittzugabe **132**

CMYK und RGB im Detail **132**

Farbprofile in der Anwendung **133**

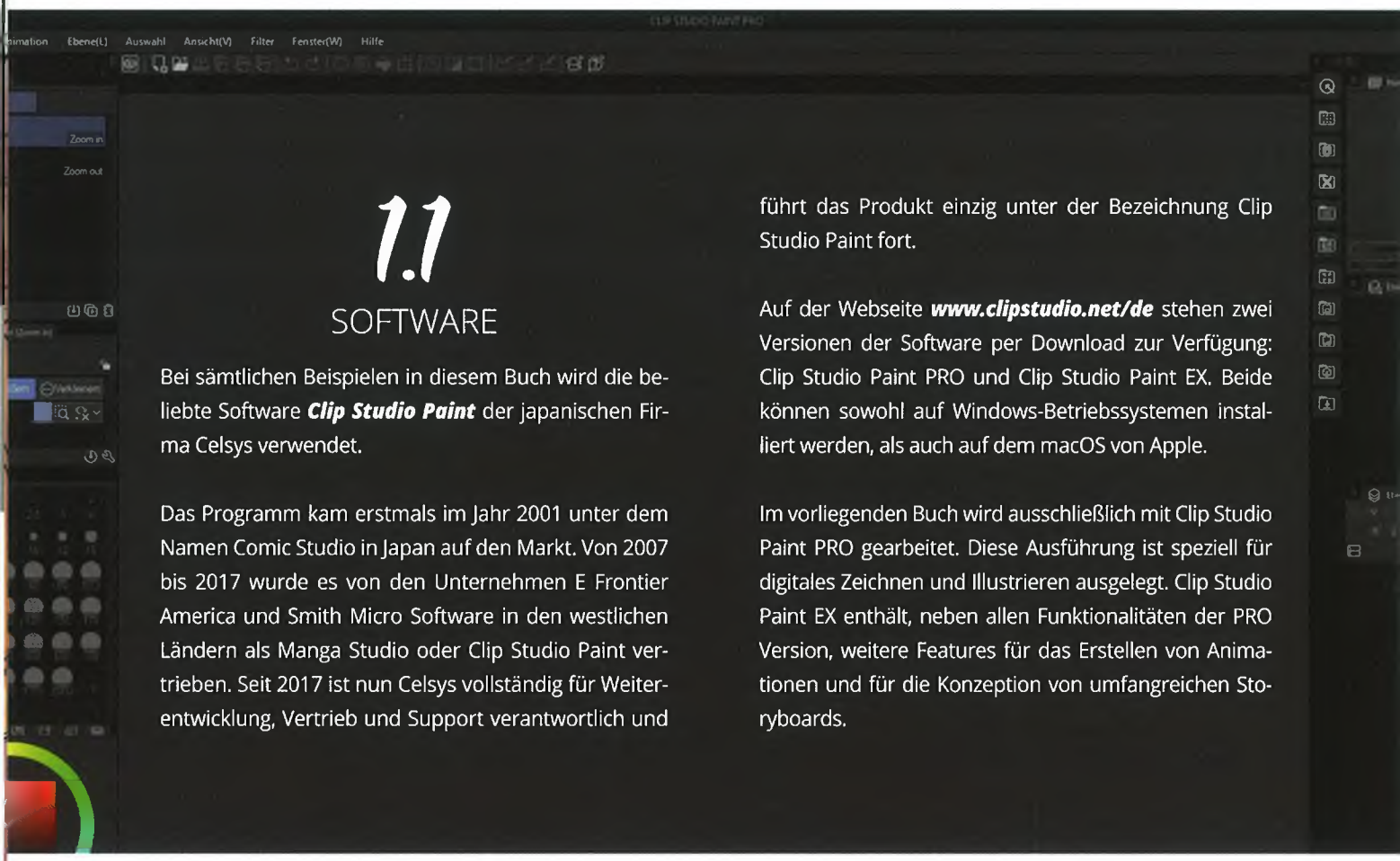
Farben pro Seite **133**

Broschüren, Magazine und Bücher **134**

Index **136**

Kapitel 1
GRUNDAUSSTATTUNG

DAS NAHTLOSE ZUSAMMENSPIEL VON SOFTWARE UND HARDWARE IST DIE WICHTIGSTE VORAUSSETZUNG FÜR ANGENEHMES DIGITALES ARBEITEN.



1.1 SOFTWARE

Bei sämtlichen Beispielen in diesem Buch wird die beliebte Software ***Clip Studio Paint*** der japanischen Firma Celsys verwendet.

Das Programm kam erstmals im Jahr 2001 unter dem Namen Comic Studio in Japan auf den Markt. Von 2007 bis 2017 wurde es von den Unternehmen E Frontier America und Smith Micro Software in den westlichen Ländern als Manga Studio oder Clip Studio Paint vertrieben. Seit 2017 ist nun Celsys vollständig für Weiterentwicklung, Vertrieb und Support verantwortlich und führt das Produkt einzig unter der Bezeichnung Clip Studio Paint fort.

Auf der Webseite ***www.clipstudio.net/de*** stehen zwei Versionen der Software per Download zur Verfügung: Clip Studio Paint PRO und Clip Studio Paint EX. Beide können sowohl auf Windows-Betriebssystemen installiert werden, als auch auf dem macOS von Apple.

Im vorliegenden Buch wird ausschließlich mit Clip Studio Paint PRO gearbeitet. Diese Ausführung ist speziell für digitales Zeichnen und Illustrieren ausgelegt. Clip Studio Paint EX enthält, neben allen Funktionalitäten der PRO Version, weitere Features für das Erstellen von Animationen und für die Konzeption von umfangreichen Storyboards.

1.2 HARDWARE

Clip Studio Paint kann auf verschiedenen Endgeräten installiert und benutzt werden.

DESKTOP-PC MIT GRAFIKTABLETT

Als Desktop-PC wird ein feststehender Arbeitsplatz-PC mit Tower, Bildschirm, Tastatur und Maus bezeichnet. An diesen lässt sich über einen USB-Port ein Grafiktablett anschließen. Je nach Budget sind hier unterschiedliche Varianten möglich. Zunächst ist ein Monitor mit hoher Auflösung sowie guter Wiedergabe der

Farbräume empfehlenswert. Gerade beim digitalen Gestalten beeinflusst leistungsfähige Hardware einen schnelleren Workflow maßgeblich. Auf dem Markt gibt es eine Vielzahl preislich sehr unterschiedlicher Modelle.

Vergleichsweise günstig aber dennoch sehr leistungsstark sind Grafiktabletts ohne eingebauten Bildschirm. Diese gibt es in unterschiedlichen Größen und es wird mit einem speziellen Stift, der den Tabletts beigefügt ist, auf die druckempfindliche Fläche gezeichnet. Die Software erkennt die Bewegungen des digitalen Zeichenstifts und bildet den Vorgang auf dem Monitor des Desktop-PCs ab. Die Hand wird, wie beim Zeichnen auf Papier, über das Tablett bewegt, man schaut jedoch geradeaus auf den Bildschirm. Gerade für Einsteiger ist diese Art zu Arbeiten zunächst ungewohnt. Mit ein wenig Übung gelingt die Umstellung jedoch recht schnell.

ALLE BEISPIELE IN DIESEM BUCH WURDEN AN EINEM DESKTOP-PC MIT EINEM WACOM INTUOS PRO L ANGEFERTIGT.

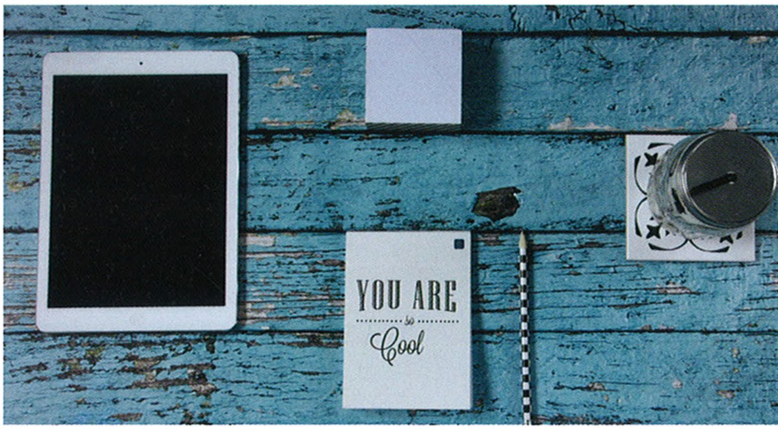
Preislich höher liegen Modelle, die über einen eigenen Bildschirm mit eingebauter Sensorleitplatte verfügen, welche sensibel auf den Druck des digitalen Zeichenstifts reagiert. Hier ist es also möglich, genau wie auf einem „echten" Blatt Papier zu arbeiten. Das Grafiktablett funktioniert demnach wie ein zusätzlicher Monitor. Der Hauptmonitor des Desktop-PCs kann, den eigenen Vorlieben entsprechend, dupliziert, erweitert oder komplett abgeschaltet werden.

MOBILES GRAFIKTABLETT

Anders als die zuvor genannten Grafiktabletts, gibt es auch Fabrikate, die gänzlich ohne Verbindung zu einem Desktop-PC funktionieren. Dies hat den Vorteil, das Gerät auch unterwegs einsetzen zu können. Es läuft über ein Windows-Betriebssystem und liegt meist in einer etwas höheren Preisklasse. Maßgebliche Kaufentscheidung bei allen Geräten sollte sein, dass die Oberfläche über mindestens 2000 Druckstufen verfügt.

MOBILE iOS-GERÄTE

Clip Studio Paint gibt es auch als App, welche aktuell ausschließlich auf dem iPad installiert werden kann. Der Vorteil, die Clip Studio Paint App zu verwenden, liegt darin, dass zum digitalen Zeichnen kein neues Gerät angeschafft werden muss, wenn bereits ein iPad vorhanden ist. Ein Nachteil aber ist, dass die Druckempfindlichkeit der Oberfläche und damit die Möglichkeit, präzise zu arbeiten, bei älteren Tablets geringer ist.



Wichtig ***JE NACHDEM, AUF WELCHEM ENDGERÄT DIE SOFTWARE VON CLIP STUDIO PAINT INSTALLIERT WIRD, KÖNNEN EINIGE TOOLS NOCH UNTERSCHIEDLICH ÜBERSETZT SEIN.***

Bei einer Neuinstallation des Programms sind die deutschen Versionen für den Desktop-PC und für die App inzwischen nahezu vollständig einheitlich übersetzt.

Wurde Clip Studio Paint allerdings vor 2020 installiert und lediglich über Updates aktualisiert, ist die deutsche Version stellenweise noch mit englischen Begriffen gespickt (Stand Juli 2020).

Bei allen Erklärungen in diesem Buch werden exakt die Bezeichnungen verwendet, die auch in der Software angezeigt werden. Gibt es eine Abweichung der Übersetzung zwischen der Desktop-Version und der App, wird diese an entsprechender Stelle kenntlich gemacht.

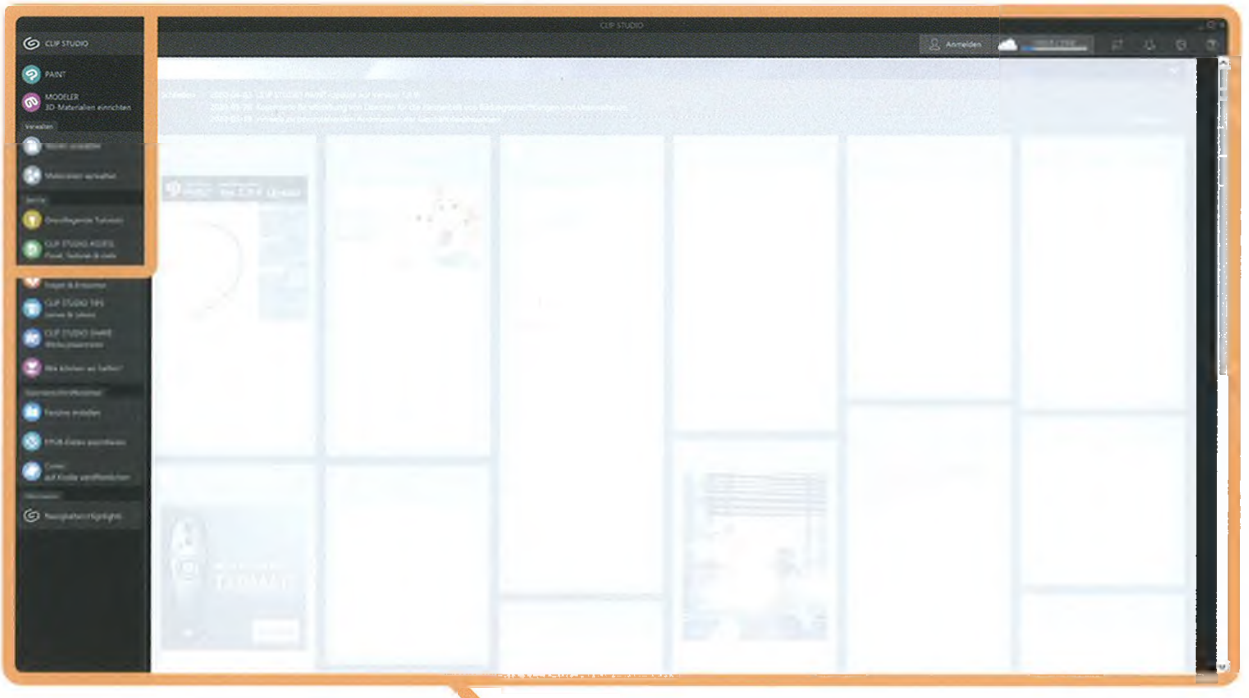
1.3

SOFTWARE INSTALLIEREN

Den Computer starten. Anschließend überprüfen, ob das Grafiktablett und die dazugehörige Software installiert sind und der digitale Zeichenstift erkannt wird.

Die Software Clip Studio Paint PRO installieren und öffnen. Bei der Erstinstallation kann es sein, dass in kleinen aufeinanderfolgenden Pop-Up-Fenstern zwei oder drei Dinge abgefragt werden: Falls zunächst nur die Testversion des Programms genutzt werden soll, die gewünschten Optionen anklicken und Clip Studio Paint PRO auswählen. Liegt ein Lizenzschlüssel für die Software vor, diesen an entsprechender Stelle eingeben. Bei allen anderen Abfragen, zum Beispiel, ob bestimmte andere Inhalte heruntergeladen werden sollen, Nein (No)* anklicken, oder das Pop-Up-Fenster einfach schließen.

*Eine dieser Abfragen bezieht sich auf das Herunterladen von Inhalten für die Materialbibliothek. Da der Umfang dieser Bibliothek sehr groß ist, kann es sein, dass dieser Vorgang etwas Zeit in Anspruch nimmt. Das Herunterladen der Materialbibliothek ist an dieser Stelle aber grundsätzlich von Vorteil, denn so kann Clip Studio Paint direkt vollständig genutzt werden. Die Inhalte sind kostenlos und es ist kein personalisierter Account zum herunterladen nötig.



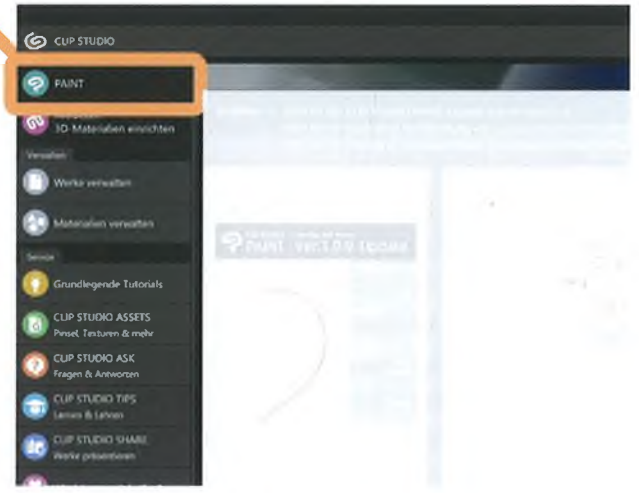
So sieht nun der Startbildschirm aus.

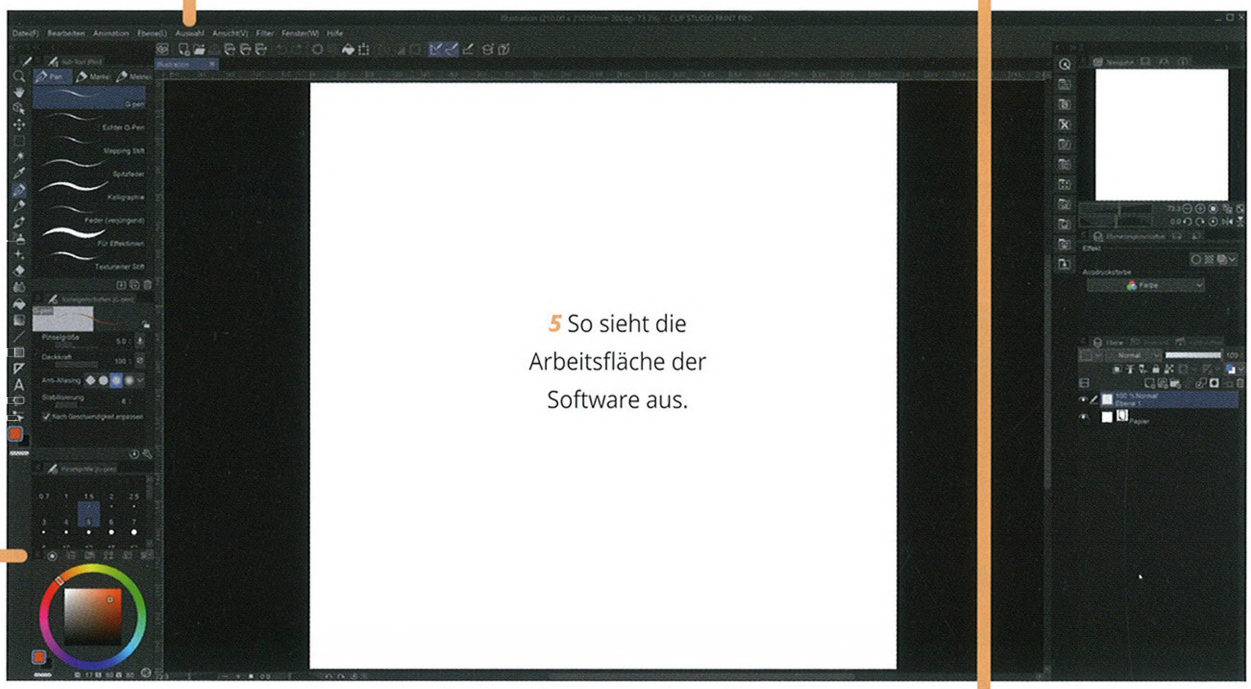
SOFTWARE EINRICHTEN

Der Startbildschirm zeigt, sofern der Computer mit dem Internet verbunden ist, firmeneigene News von Celsys und themenbezogene Meldungen anderer Unternehmen.

Nun links oben auf das grüne Icon klicken, neben welchem das Wort PAINT zu lesen ist, um zum Programm zu gelangen.

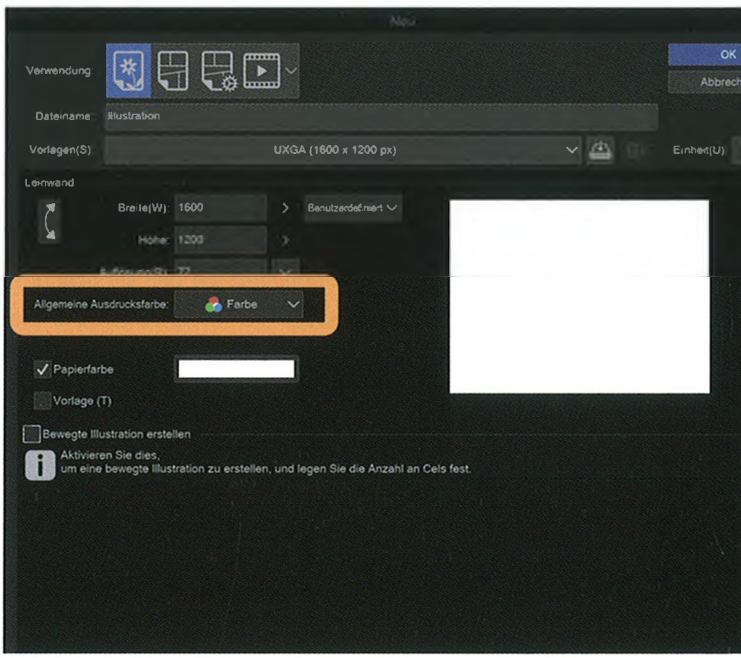
Als nächstes öffnet sich ein neues Fenster, in dem die Hauptarbeitsfläche des Programms erscheint. Das Fenster mit den News von Celsys kann geschlossen werden.





5 So sieht die Arbeitsfläche der Software aus.

Sollte mittig auf der Arbeitsfläche kein weißes Blatt zu sehen sein, oben links auf das Symbol mit dem Blatt und dem + klicken. Im Dialogfenster darauf achten, dass unter ***Allgemeine Ausdrucksfarbe*** die Option ***Farbe*** angewählt ist. Die übrigen dort angegebenen Einstellungen einfach mit OK übernehmen.

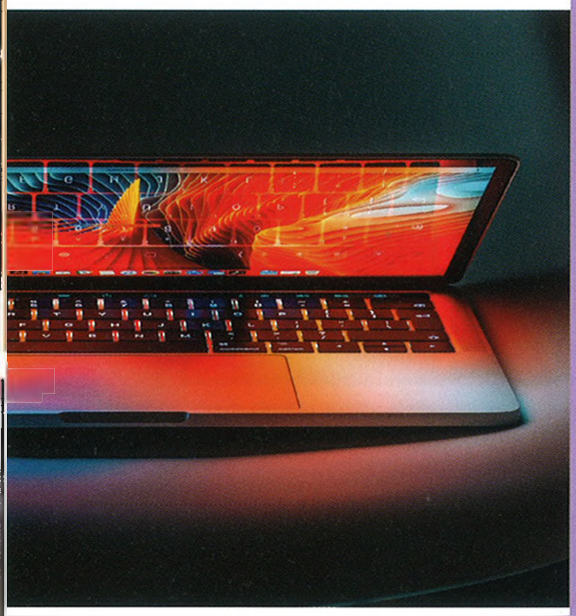


In einigen Fällen ist auch das Farbrad unten links nicht angewählt. Dieses lässt sich mit einem Klick auf die vorderste Reiterkarte des Menüfensters einblenden.

Info Falls beim Einblenden des Farbrads Schwierigkeiten auftreten, bitte kurz auf Seite 19 des Buches blättern. Dort wird erklärt, wie ausgeblendete Fenster wieder eingeblendet werden können.

Ein kurzes Tutorial für Einsteiger!

Kapitel 2
QUICK-START

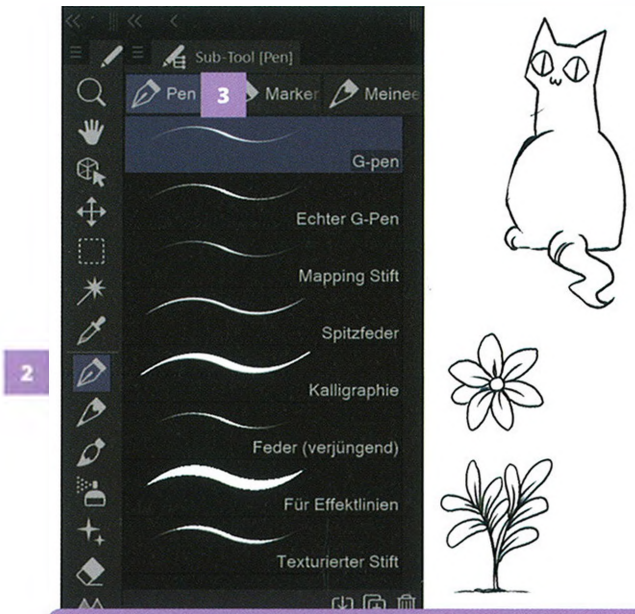


DIESES QUICK-START KAPITEL VERMITTELT IN FORM EINER UNKOMPLIZIERTEN SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG EINEN ERSTEN EINBLICK IN DIE WELT DES DIGITALEN ZEICHNENS. ES SIND KEINE VORKENNTNISSE NÖTIG. EINFACH DEN COMPUTER EINSCHALTEN UND MITMACHEN! ALS GRUNDLAGE FÜR DIE FOLGENDE SEQUENZ DIENEN EIN DESKTOP-PC MIT GRAFIKTABLETT UND DIE SOFTWARE CLIP STUDIO PAINT PRO.

1 Das Programm öffnen und die Arbeitsfläche so einrichten, wie auf Seite 10-11 beschrieben.

2 Als nächstes auf das ***Pen***-Symbol am linken Bildschirmrand klicken. Dieses sieht aus, wie eine kleine Schreibfeder.

3 Oben links erscheint jetzt eine Auswahl verschiedener Federn. Von diesen den obersten mit der Bezeichnung ***G-Pen*** anklicken. Jetzt lassen sich erste Striche auf die weiße Fläche zeichnen. Hier ist es empfehlenswert, zunächst einmal mit lockeren Strichen ein paar einfache Formen zu zeichnen, um ein Gefühl für den Umgang mit dem Grafiktablett zu bekommen. Anders als beispielsweise bei einem Touch-Pad, bildet das Grafiktablett die Fläche des Monitors vollständig ab. Das Tablett erkennt den digitalen Zeichenstift dabei bereits, wenn dieser etwa zwei Zentimeter über die Sensorfläche gehalten wird. Der Cursor springt dann sofort zur entsprechenden Stelle. Ein Gefühl für die Handhabung zu entwickeln, erfordert anfangs ein wenig Übung, ebenso wie der Vorgang, mit der Hand auf dem Grafiktablett zu zeichnen, dabei aber nicht nach unten, sondern geradeaus auf den Bildschirm zu schauen (falls auf einem Tablett ohne Monitor gearbeitet wird).



Info Es geht in den ersten vier Schritten dieses Tutorials noch nicht darum, ein fertiges Bild zu zeichnen, sondern lediglich ein wenig auszuprobieren. Nach Belieben können aus dem Fenster oben links auch weitere Federn (Echter G-Pen, Mapping Stift, Kalligraphie, etc.) angewählt und getestet werden, um deren Eigenschaften kennenzulernen.

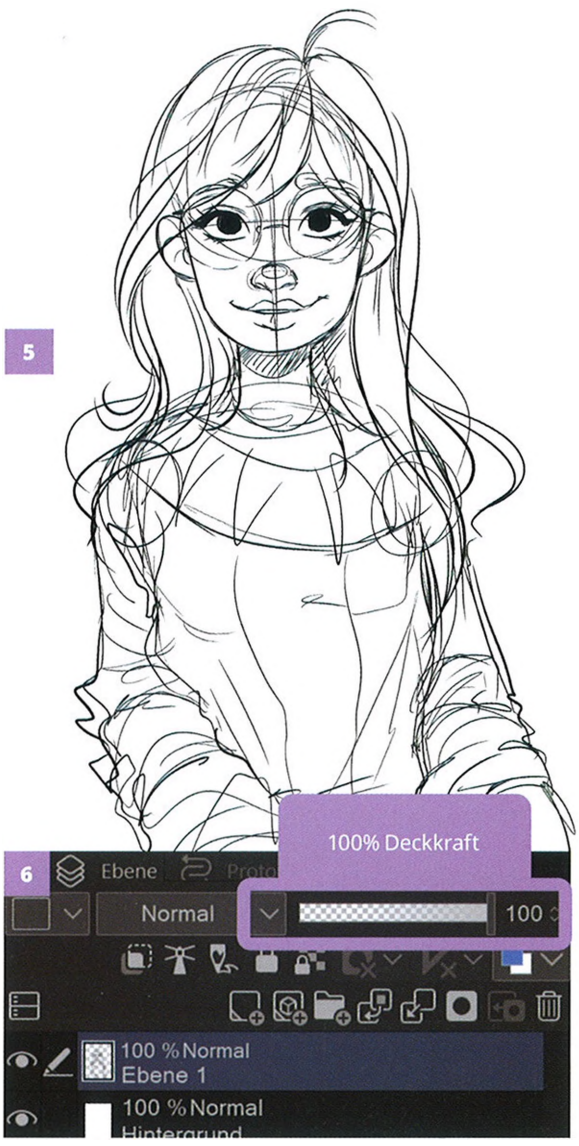
4 Um eine gezeichnete Linie wieder wegzuradieren, gibt es zwei Möglichkeiten:

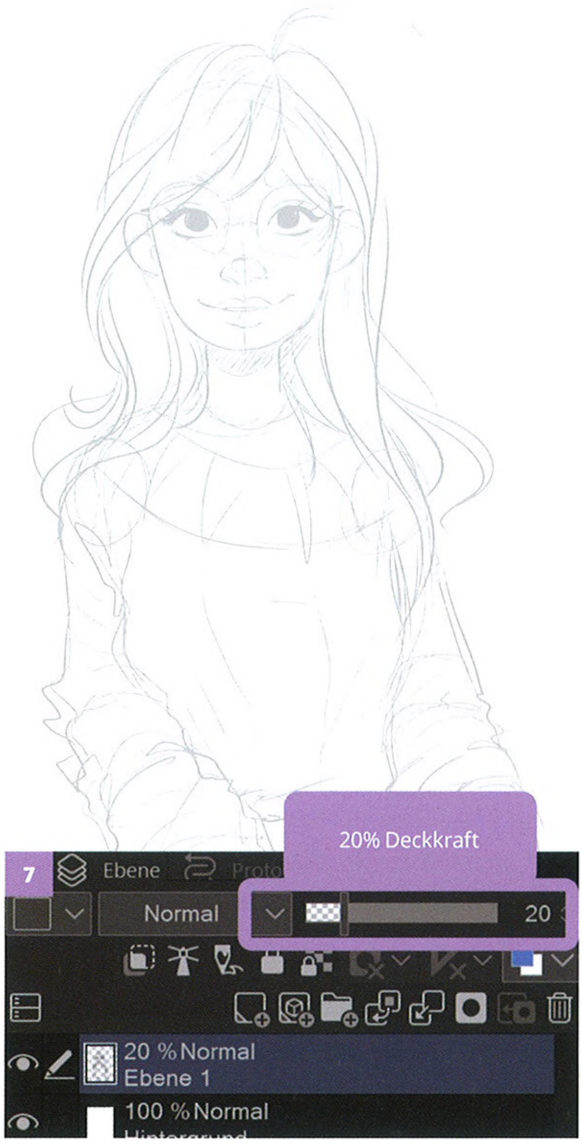
Einige digitale Zeichenstifte lassen sich ganz einfach umdrehen. Das Programm erkennt dann automatisch das ***Radierer***-Tool . Besitzt der beim Grafiktablett mitgelieferte Stift diese Option nicht, lässt sich das das ***Radierer***-Tool auch manuell anwählen.

5 Als nächstes ein kleines, einfaches Motiv zeichnen. Es reicht völlig, wenn es sich bei diesem Schritt noch um eine Skizze handelt. Die Linien müssen nicht sauber ausgearbeitet sein.

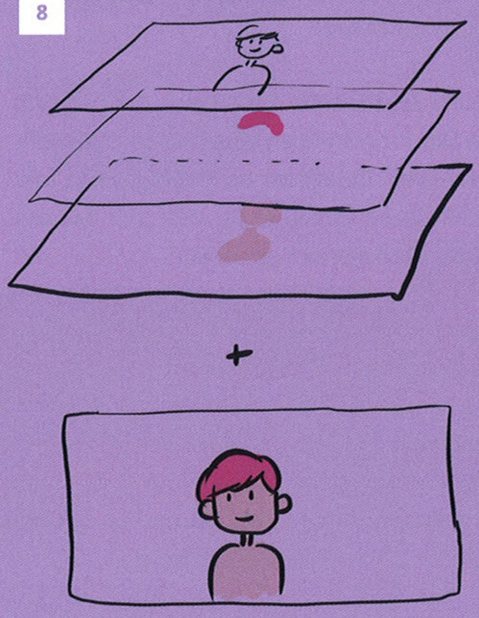
6 Rechts unten am Bildschirm ist das Ebenen-Fenster zu sehen. Dieses sollte derzeit so aussehen.

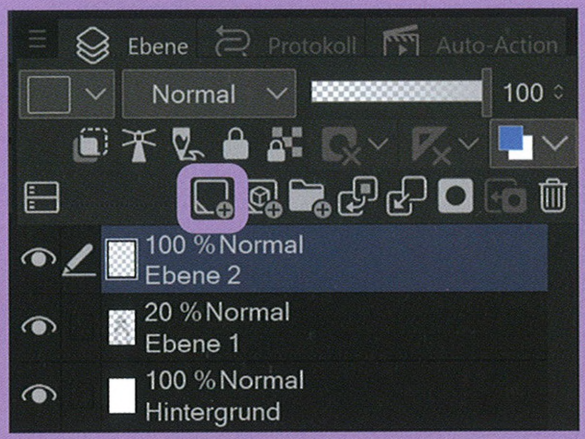
7 Als nächstes den Deckkraftregler auf 20% schieben. Die Skizze auf dem weißen Blatt sollte nun verblassen.





8





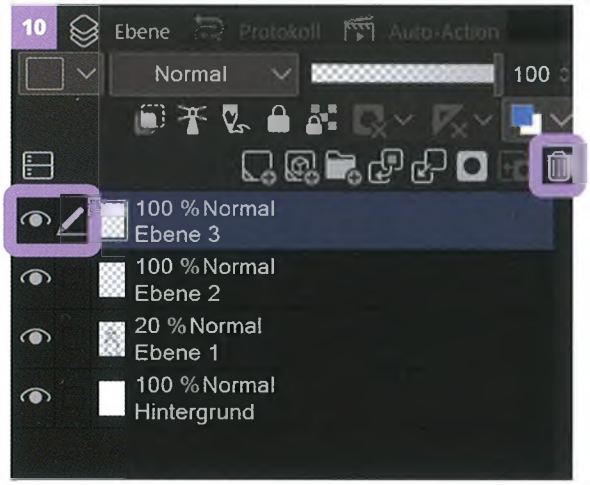
8 Für die Reinzeichnung der Skizze wird jetzt eine neue Ebene angelegt. Dies geschieht ganz einfach mit einem Klick auf das Quadrat mit dem + oben mittig im Ebenen-Fenster. Bei der neuen Ebene sollte der Deckkraft-regler wieder auf 100% stehen.

Nun hat die Datei eine Ebene mehr. Ob eine Ebene angewählt ist, lässt sich daran erkennen, dass sie blau unterlegt ist.

Die Ebenen lassen sich mit Klarsichtfolien vergleichen, von denen beliebig viele übereinander geschichtet und bearbeitet werden können. Für jede einzelne Ebene lassen sich unterschiedliche Eigenschaften festlegen.

9

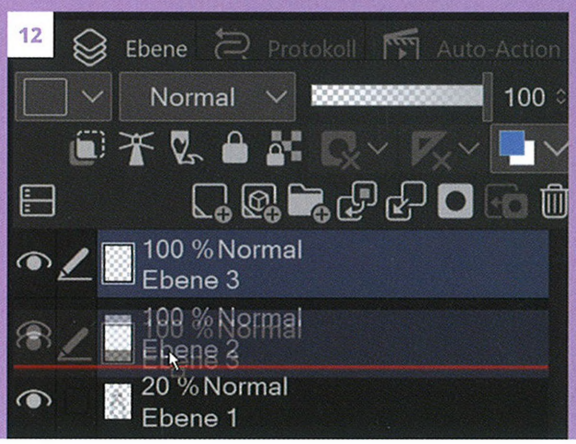
9 Nun erfolgt die Reinzeichnung der Skizze auf der neu angelegten Ebene. Dazu wieder links auf das ***Pen***-Tool klicken, anschließend im Federn-Fenster auf den ***G-Pen***. Mit diesem wird auf der neuen Ebene die Reinzeichnung der Skizze angefertigt. Auch hier ist es nicht notwendig, dass alles direkt perfekt aussieht. Korrekturen können auch später jederzeit vorgenommen werden: einer der vielen Vorteile des digitalen Zeichnens!

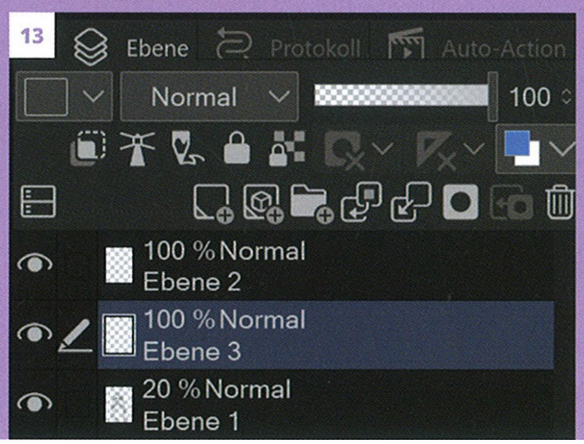


10 Sobald die Reinzeichnung fertiggestellt ist, im Ebenen-Fenster wieder die blasse Skizzen-Ebene anwählen. Mit einem Klick auf das ***Auge*** lässt sich diese nun ausblenden, oder, mit einem Klick auf das ***Mülltonnen***-Symbol, komplett löschen.

11 Bald kommt Farbe ins Spiel! Zu diesem Zweck nochmals eine neue Ebene erstellen, und zwar wieder per Klick auf das Quadrat mit dem + oben mittig im Ebenen-Fenster.

12 Die Reihenfolge der Ebenen lässt sich leicht verändern, indem man eine Ebene anwählt, gedrückt hält und ein Stück nach oben oder unten zieht. Die neu erstellte Ebene jetzt eine Position nach unten ziehen (Drag and Drop).



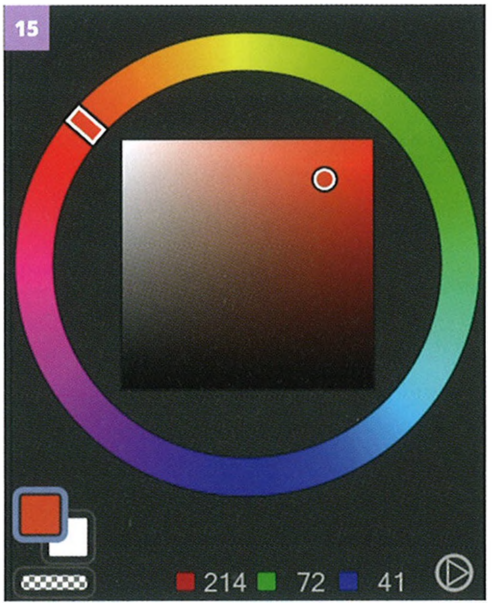


13 Die Reinzeichnung sollte sich nun ganz oben im Ebenen-Fenster befinden, die leere Ebene direkt darunter, und zuletzt die Ebene mit dem weißen Hintergrund und der Bezeichnung ***Papier***. Wurde die Ebene mit der Skizze nicht gelöscht, sondern nur ausgeblendet, kann diese einfach an vorletzter Stelle der Reihenfolge verbleiben.

Anschließend sicherstellen, dass die unter Punkt 11 erstellte und noch leere Ebene, im Beispiel als Ebene 3 bezeichnet, ausgewählt ist.

14 Als nächstes aus der Toolleiste links den ***Pinsel*** auswählen. Auch hier erscheint im nebenstehenden Fenster eine Auswahl verschiedener Spitzen mit verschiedenen Eigenschaften.

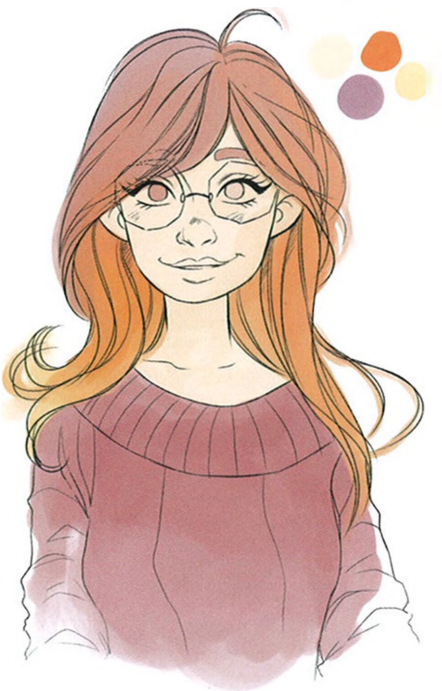
15



16

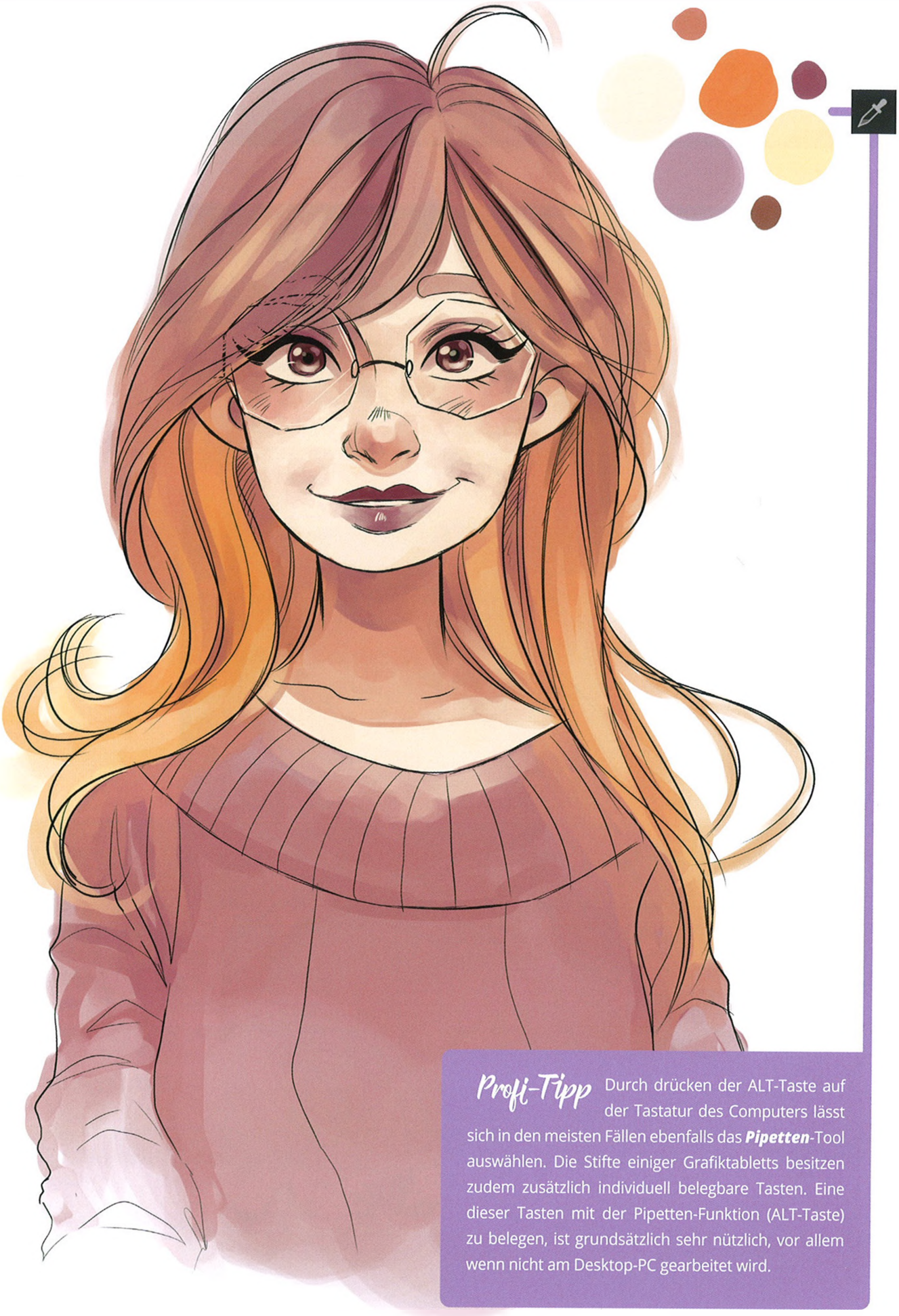
15 Im Farbrad unten links lassen sich jetzt verschiedene Farben auswählen. Hier können zwei Regler verschoben werden: Als erstes kann im äußeren Ring eine Farbe ausgewählt werden, indem der kleine weiße Kasten bewegt wird. Hier wird die ***Grundfarbe*** bestimmt. Anschließend lässt sich im mittigen Quadrat durch das Bewegen des kleinen Kreises die ***Helligkeit*** und die ***Sättigung*** der Farbe festlegen.

16 Nun kann die Reinzeichnung koloriert werden. Dadurch, dass sich das Lineart auf der obersten Ebene befindet, ist es unmöglich, über die schwarzen Linien zu malen. Durch den Einsatz verschiedener Pinselspitzen, aus dem Auswahlfenster oben links, lassen sich lebendige Effekte erzielen. Hier heißt es: Ausprobieren!



Gerade beim Umstieg von traditionellen Medien auf digitale Techniken dauert es manchmal eine Weile, bis man einen eigenen Stil etablieren kann. Übung macht den Meister.

Tipp Über die Tatstatur lassen sich viele Aktionen schneller ausführen, als am Bildschirm mit der Maus. Ein ***Shortcut*** ist ein Tastaturkürzel, welches dieselbe Funktion übernimmt, wie der Klick auf ein bestimmtes Icon. Nicht für alle Befehle von Clip Studio Paint existieren solche Shortcuts. In diesem Buch werden, wenn vorhanden, die Shortcut- Tastenkombinationen für Windows und macOS genannt. Über den Hauptmenüpfad ***Datei > Tastaturbefehlseinstellungen*** (beim iPad anstatt auf Datei auf das Clip Studio Paint-Symbol oben links klicken, beim Mac auf den Schriftzug Clip Studio Paint oben links) lassen sich auch individuelle Shortcuts in Clip Studio Paint festlegen.



Profi-Tipp Durch drücken der ALT-Taste auf der Tastatur des Computers lässt sich in den meisten Fällen ebenfalls das ***Pipetten***-Tool auswählen. Die Stifte einiger Grafiktabletts besitzen zudem zusätzlich individuell belegbare Tasten. Eine dieser Tasten mit der Pipetten-Funktion (ALT-Taste) zu belegen, ist grundsätzlich sehr nützlich, vor allem wenn nicht am Desktop-PC gearbeitet wird.

Kapitel 3

CLIP STUDIO PAINT PRO IM DETAIL

3.1

DIE GRUNDLAGEN

Nach dem Öffnen des Programms ist mittig eine Fläche zu sehen, um die rechts und links mehrere Fenster angeordnet sind. Diese werden im weiteren Verlauf des Kapitels erklärt. Jeder Bereich wurde in diesem Buch mit einer Buchstaben versehen, um die Orientierung zu erleichtern.

Quick-Finder:

BEREICH A: .....Befehlsleiste (ab Seite 20)

BEREICH B: .....Zoomen und Drehen (ab Seite 22)

BEREICH C: .....Navigator (ab Seite 23)

BEREICH D: ..... Material (ab Seite 24)

BEREICH E: ..... Ebene (ab Seite 25)

BEREICH F: ....Ebeneneigenschaften (ab Seite 32)

BEREICH G: ..... Tool (ab Seite 34)

BEREICH H: ..... Sub-Tool (ab Seite 34)

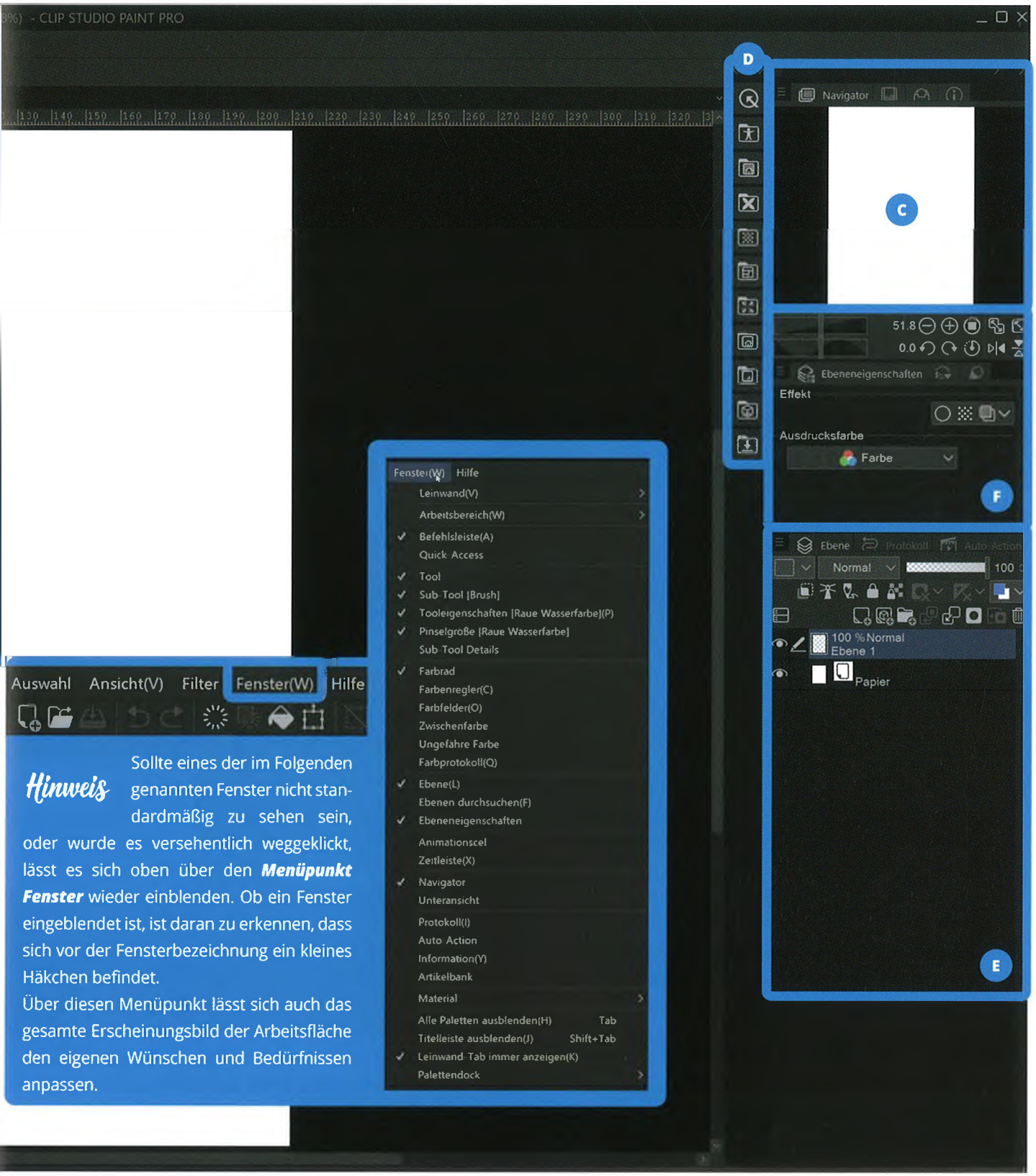
BEREICH I: ..... Tooleigenschaften (ab Seite 34)

BEREICH J: ..... Pinselgröße (ab Seite 58)

BEREICH K: ..... Farbrad (ab Seite 60)

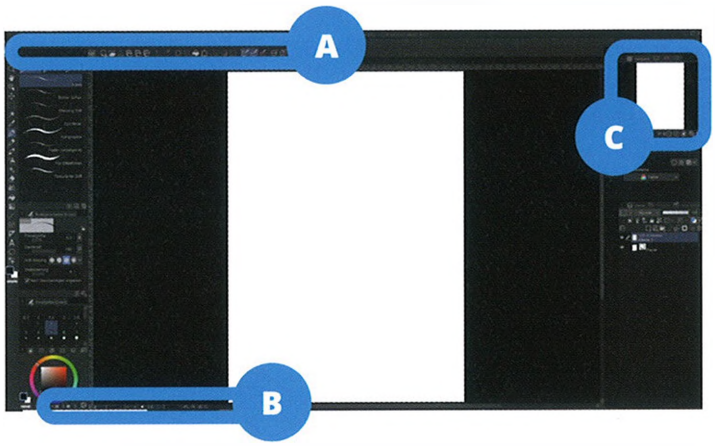
BEREICH L: .....Hauptmenü (ab Seite 61)

DIESES KAPITEL BIETET EINEN DETAILLIERTEN RUNDGANG DURCH CLIP STUDIO PAINT. ES WIDMET SICH ALLEN FUNKTIONEN, DIE ZUM ERSTELLEN UND BEARBEITEN VON ILLUSTRATIONEN WICHTIG SIND.



Hinweis Sollte eines der im Folgenden genannten Fenster nicht standardmäßig zu sehen sein, oder wurde es versehentlich weggeklickt, lässt es sich oben über den ***Menüpunkt Fenster*** wieder einblenden. Ob ein Fenster eingeblendet ist, ist daran zu erkennen, dass sich vor der Fensterbezeichnung ein kleines Häkchen befindet.

Über diesen Menüpunkt lässt sich auch das gesamte Erscheinungsbild der Arbeitsfläche den eigenen Wünschen und Bedürfnissen anpassen.



Die drei wichtigsten Elemente auf der Arbeitsfläche, die bei sämtlichen Prozessen eine Rolle spielen, sind in der Grafik mit

A: Befehlsleiste

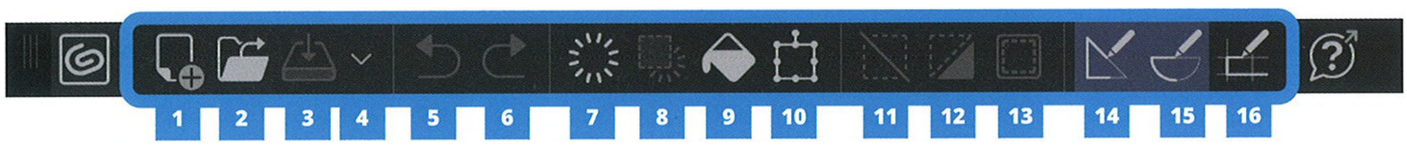
B: Zoomen & Drehen

C: Navigator

markiert.

Bereich A – BEFEHLSLEISTE

Direkt unterhalb des Hauptmenüs befindet sich die Befehlsleiste.



1 Neu (Strg+N/Cmd+N). Mit einem Klick auf dieses Icon wird ein neues Dokument mit einer digitalen Illustrationsfläche erstellt. Die gewünschten Eigenschaften lassen sich über das vorgeschaltete Dialogfenster festlegen.

Ganz oben unter ***Verwendung,*** kann mit einem Klick auf eines der Symbole der grundsätzliche Verwendungszweck der digitalen Leinwand festgelegt werden. In der Zeile darunter lässt sich die Datei individuell benennen. Im Dropdown-Menü ***Vorlagen*** sind beliebte Formate, wie zum Beispiel DIN A4 oder DIN A5, voreingestellt.

Die gewählte Leinwand kann hinsichtlich ihrer Breite, Höhe und Auflösung weiter angepasst werden.

Die Auflösung wird in der Einheit ***dpi*** angegeben. Dieses Kürzel steht für „dots per inch" und bezeichnet die Farbdichte eines Bildes. Soll das Bild später in einer bestimmten Größe ausgedruckt werden, ist es wichtig, die richtige dpi-Zahl einzustellen, damit das Motiv auf dem Papier nicht körnig wirkt. Mehr Tipps und Tricks zum Scannen einer Zeichnung ab Seite 66, Informationen zum Anlegen einer Druckdatei ab Seite 130.

Auch die allgemeine Ausdrucksfarbe bestimmt den Farbmodus des Dokuments: Soll beispielsweise eine farbige Illustration angefertigt werden, ist es wichtig, hier die Option ***Farbe*** anzuwählen. Soll hingegen, wie bei der Erstellung von Mangaseiten, schwarz-weiß gearbeitet werden, ist die Option ***Monochrom*** die richtige Wahl.

2 Öffnen (Strg+O/Cmd+O). Hier lässt sich eine bereits vorhandene Datei aus der eigenen Dokumentenbibliothek in Clip Studio Paint öffnen.

3 Speichern (Strg+S/Cmd+S). Mit einem Klick auf dieses Icon kann der aktuelle Status der Datei gespeichert werden.

4 Fenster schließen. Rechts neben dem Diskettensymbol (Punkt 3) ist ein kleiner Pfeil zu sehen, der nach unten zeigt. Hier lässt sich das aktuelle Fenster schließen.

5 Rückgängig (Strg+Z/Cmd+Z). Per Klick auf dieses Icon kann ein Vorgang rückgängig gemacht werden. Dies funktioniert auch, wenn man mehrere Aktionen löschen möchte. Dazu einfach so oft wie gewünscht auf das Symbol klicken. Es können maximal 200 Aktionen rückgängig gemacht werden.

6 Wiederholen (Strg+Shift+Z/Cmd+Shift+Z). Hier können rückgängig gemachte Aktionen wiederhergestellt werden.

7 Löschen (Entf/Del). Mithilfe dieses Symbols werden alle Elemente, die sich auf der aktuell markierten Ebene befinden, gelöscht. Es wird also nicht die gesamte Leinwand gelöscht, sondern lediglich eine ausgewählte Ebene geleert.

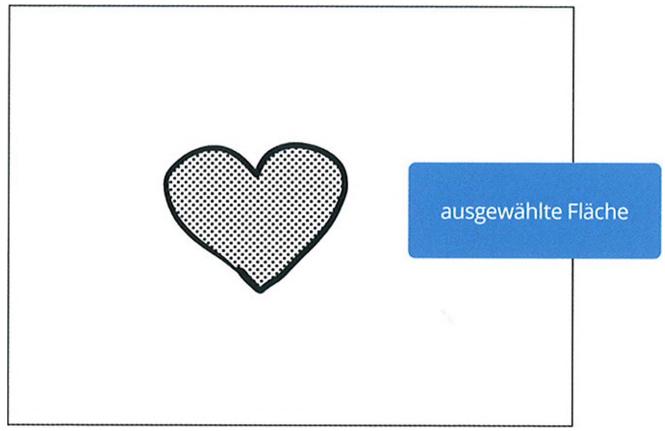
8 Außerhalb von Auswahl löschen. Mit Clip Studio Paint ist es möglich, bestimmte Bereiche auf der digitalen Leinwand zu markieren. Sollen sämtliche Elemente außerhalb dieser Auswahl gelöscht werden, gelingt dies per Klick auf dieses Icon.

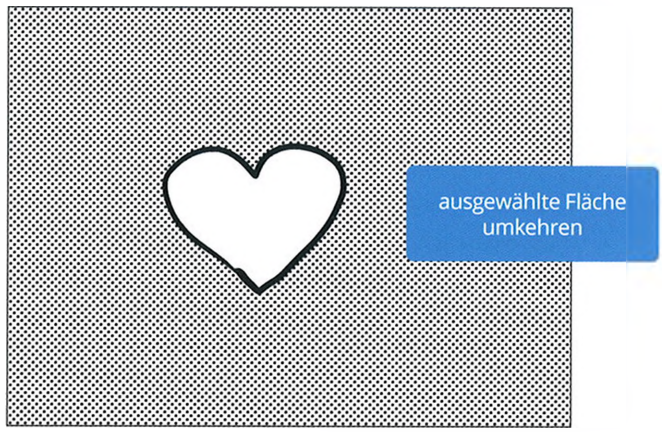
9 Fläche füllen. Mithilfe dieser Funktion kann die gesamte Oberfläche der angewählten Ebene in einer Farbe eingefärbt werden (Details zur Farbauswahl auf den Seiten 61 und 78).

10 Skalieren/Drehen (Strg+T/Cmd+T). Ein Klick auf dieses Icon ermöglicht es, alle auf der aktuellen Ebene vorhandenen Elemente zu skalieren und zu drehen.

11 Auswahl aufheben (Strg+D/Cmd+D). Mit dieser Funktion lässt sich eine zuvor angelegte Auswahl aufheben.

12 Ausgewählte Fläche umkehren (Strg+Shift+I/Cmd+Shift+I). Hier lässt sich eine zuvor getroffene Auswahl umkehren. Dies bedeutet, dass alle zuvor ausgewählten Bereiche nach einem Klick auf dieses Symbol außerhalb der Auswahl liegen. Alle nicht-ausgewählten Bereiche befinden sich nun innerhalb der Auswahl.





13 Rand von ausgewählter Fläche anzeigen. Für gewöhnlich werden die Umrisse eines ausgewählten Bereichs als kleine, sich bewegende Striche angezeigt. Mithilfe dieses Symbols lassen sich diese Striche ein- und ausblenden. Die Auswahl selbst bleibt dabei bestehen.

14,15 und 16. Diese drei Funktionen können nur in Kombination mit dem ***Lineal***-Tool verwendet werden. Näheres hierzu ab Seite 55.

Bereich B –
ZOOMEN UND DREHEN

Unten links neben dem Farbrad ist eine weitere kleine Leiste mit Reglern zu finden. Sie alle haben mit der Ansicht der Leinwand zu tun und sind schnell erklärt.

1 Zoomregler. Indem der kleine graue Balken innerhalb des Zoomreglers bewegt wird, kann die Leinwand herein- und herausgezoomt werden. Die Zahl links gibt in Prozent an, wie groß die aktuelle Ansicht ist. Steht hier der Wert 100, ist die tatsächliche Größe des Bildes zu sehen.

2 Auszoomen. Per Klick auf das Symbol lässt sich die digitale Leinwand in festgelegten Schritten herauszoomen.

3 Einzoomen. Hier kann die Leinwand in festgelegten Schritten herangezoomt werden.

4 100%. Mit nur einem Klick den Zoom auf den Wert 100% einstellen.

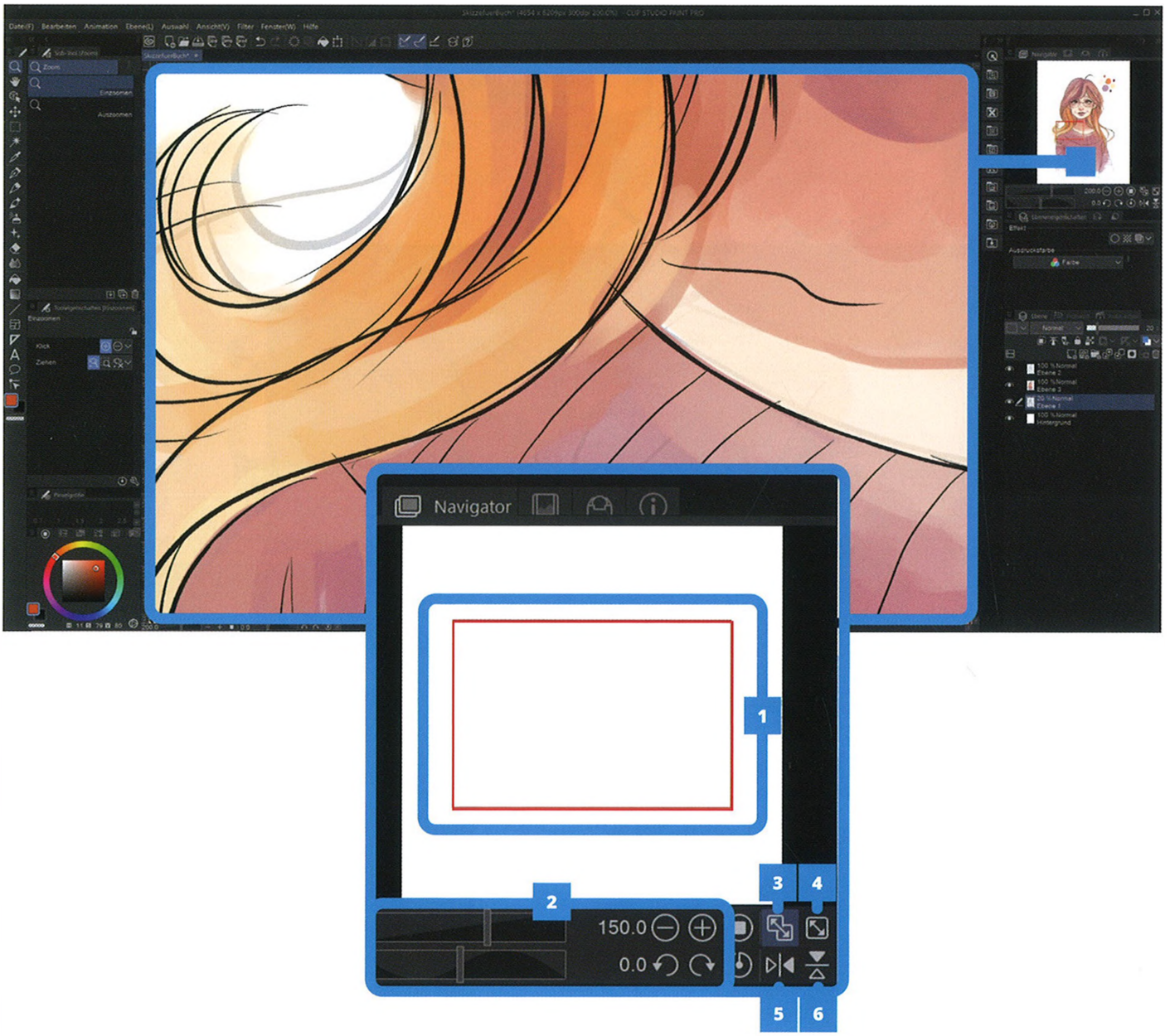
5 Dreh-Regler. Mithilfe dieses Reglers lässt sich die digitale Leinwand drehen. Der Wert rechts gibt an, um wieviel Grad die Drehung erfolgt ist. Besitzt das Grafiktablett, auf welchem gearbeitet wird, eine Touch-Funktion, lässt sich die Leinwand frei durch Bewegung der Finger auf der Oberfläche des Tabletts drehen.

6 Linksherum drehen. Mit einem Klick auf dieses Icon lässt sich die Leinwand in festgelegten Schritten linksherum drehen.

7 Rechtsherum drehen. Hier kann die Leinwand in festgelegten Schritten rechtsherum gedreht werden.

8 Drehen zurücksetzen. Die Leinwand wird auf ihre ursprüngliche Ausrichtung zurückgedreht.

Hinweis Alle Veränderungen, die über die auf dieser Doppelseite aufgeführten Regler herbeigeführt werden, wie zum Beispiel „Spiegeln" oder „Drehen", sind keine tatsächlichen Veränderungen der Bilddatei, sondern beziehen sich lediglich auf die Ansicht der Arbeitsfläche. Änderungen an der Datei können über das Hauptmenü vorgenommen werden, Details dazu ab Seite 64.



Bereich C –
DER NAVIGATOR

Der Navigator hilft bei der Orientierung während des Illustrierens. Er zeigt an, in welchem Bereich des Bildes man sich gerade befindet. Besonders bei großformatigen oder detaillierten Projekten kann dies sehr hilfreich sein.

1 Bildausschnitts-Rahmen. Dieser rote Rahmen zeigt den Bildausschnitt an, der aktuell mittig auf der Arbeitsfläche zu sehen ist.

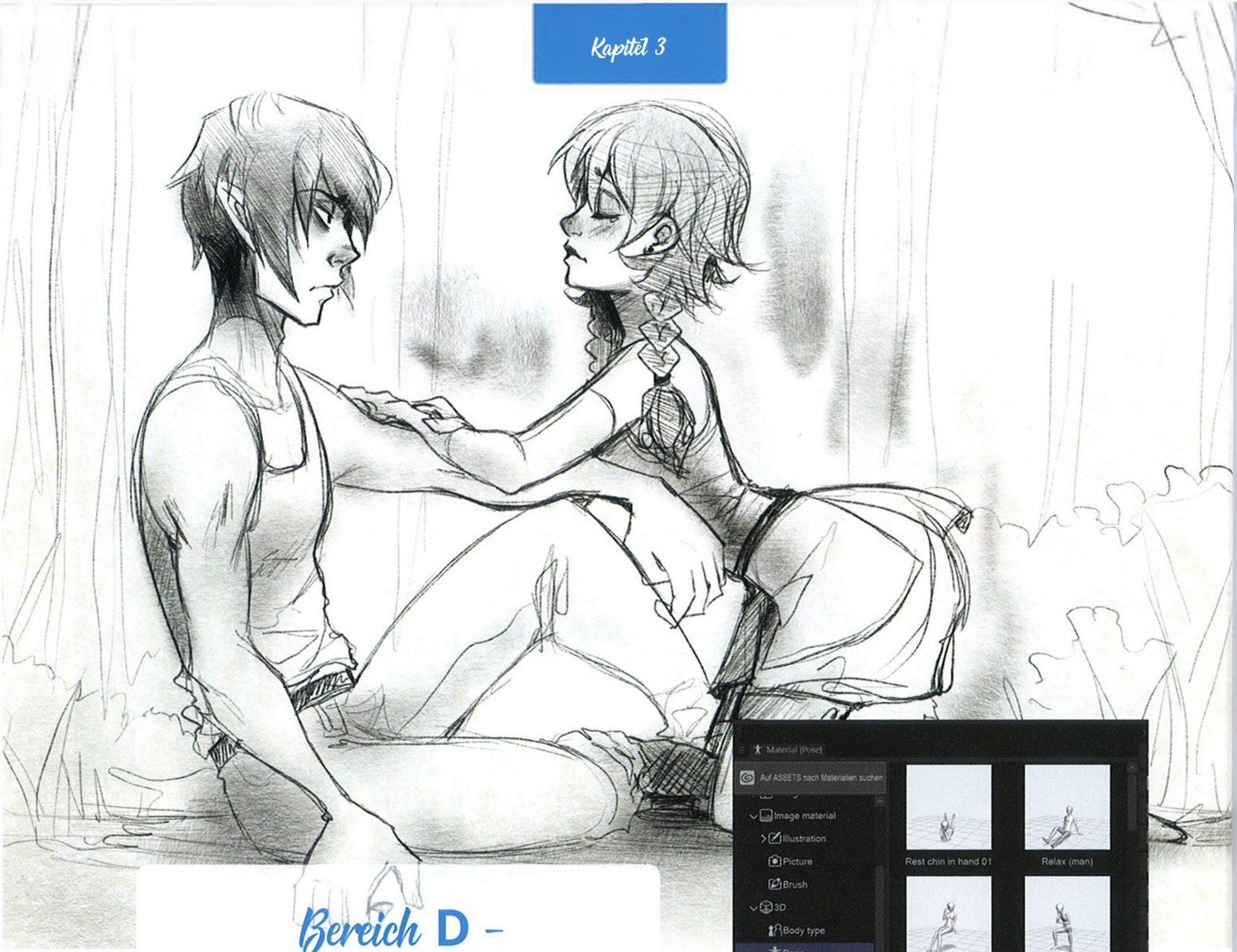
2 Zoomen und Drehen. Das Erscheinungsbild und die Funktionen all diese Regler-Icons sind bereits aus Bereich B bekannt (siehe Seite 22).

3 An Navigator anpassen. Ein Klick auf dieses Symbol passt die Leinwand so an, dass sie zu 100% im Navigator abgebildet wird.

4 An Bildschirm anpassen. Hier wird der Rahmen des Navigators entsprechend an die Leinwand angepasst.

5 Horizontal spiegeln. Mit dieser Funktion kann die Ansicht der Arbeitsfläche horizontal gespiegelt werden.

6 Vertikal spiegeln. Per Klick auf dieses Icon lässt sich die Leinwand vertikal spiegeln. Auch hier bezieht sich die Spiegelung nur auf die Ansicht und verändert die Ausrichtung der Datei nicht.

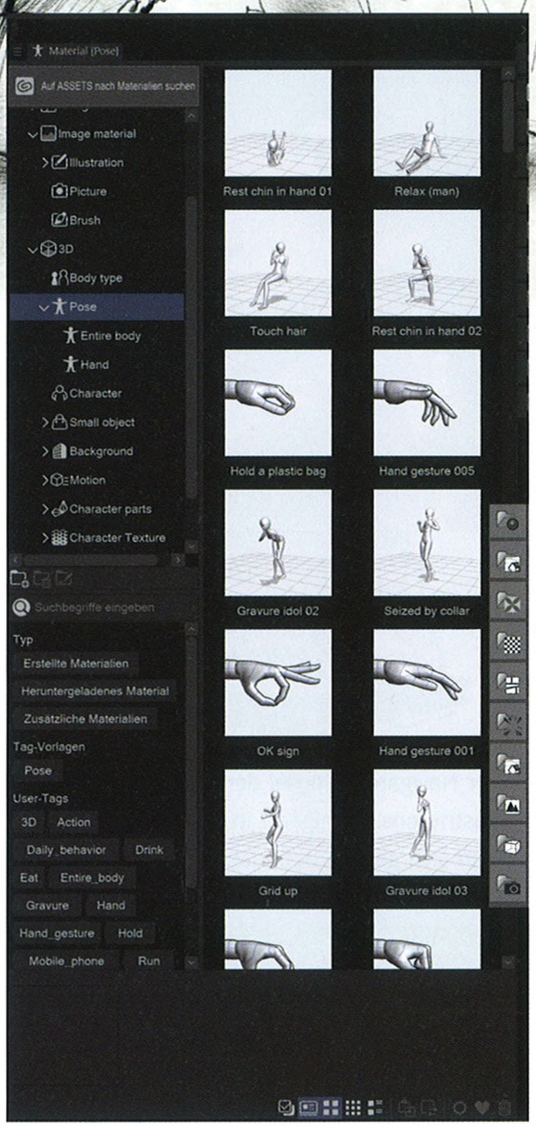


Bereich D –
DIE MATERIALLEISTE

Rechts zwischen der Leinwand und dem Navigator befindet sich die Materialleiste. Diese enthält zahlreiche Figuren, Strukturen, Muster, die per Drag and Drop auf die Leinwand gezogen und bearbeitet werden können. Diese Bibliothek wird fortlaufend erweitert, hier lohnt es sich also, das Programm regelmäßig zu updaten.

Ein Anwendungsbeispiel für den Einsatz von Elementen aus der Materialbibliothek wird ab Seite 48 vorgestellt.

Wer dennoch neugierig geworden ist, kann sich natürlich schon ein wenig in der üppigen Bibliothek umsehen.



Materialleiste geöffnet. Es kann aus zahlreichen Vorlagen ausgewählt werden. Hier ist die Rubrik ***3D-Vorlagen*** zu sehen.

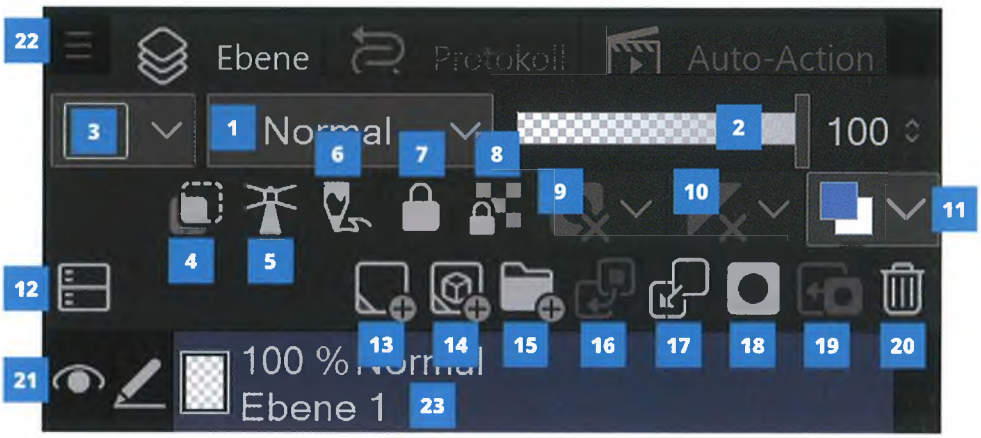
Hinweis Für das Herunterladen einiger Inhalte ist es erforderlich, einen personalisierten Account zu besitzen, um auf die Cloud zugreifen zu können. Die meisten der dort angebotenen Materialien sind kostenfrei, einige jedoch sind nur käuflich zu erwerben.

3.2

EBENEN UND EBENENEIGENSCHAFTEN

Zwei weitere essentielle Bereiche und Kernelemente des digitalen Illustrierens sind Ebenen und ihre Eigenschaften. Das Prinzip des Arbeitens mit Ebenen zu verstehen, schafft eine gute Grundlage für eigene kreative Projekte.

In der Standardansicht von Clip Studio Paint gibt es zwei Fenster, die sich mit den Eigenschaften und der Organisation von Ebenen befassen.



Anhand dieser Zuordnung werden im Folgenden die Icons des Ebenenfensters erklärt.

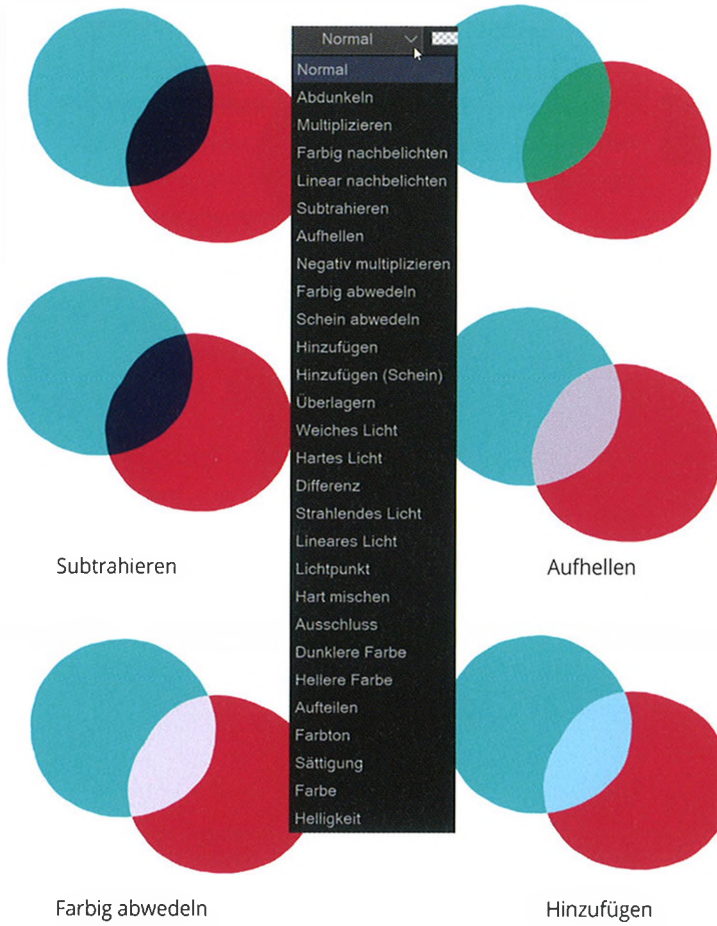
Bereich E – DAS EBENENFENSTER

1 Füllmethode. Die Füllmethode, oft auch als Ebenenmodus bezeichnet, kann über dieses Dropdown-Menü ausgewählt werden. Die Füllmethode bestimmt, auf welche Weise die Elemente auf der ausgewählten Ebene mit den anderen Ebenen in der Datei interagieren. Die Kreise im nachfolgenden Beispiel besitzen stets die gleiche Farbe – doch je nach Füllmethode erscheint der Bereich, in welchem sie sich überschneiden, unterschiedlich.

Die Bezeichnung der Füllmethode beschreibt dabei den jeweiligen Effekt. Hier ist es auch lohnenswert, ein wenig auszuprobieren, um die Eigenschaften der verschiedenen Ebenenmodi besser kennenzulernen.

2 Deckkraft. Mithilfe dieses Reglers wird die Deckkraft der ausgewählten Ebene bestimmt.

1 Abdunkeln — Multiplizieren

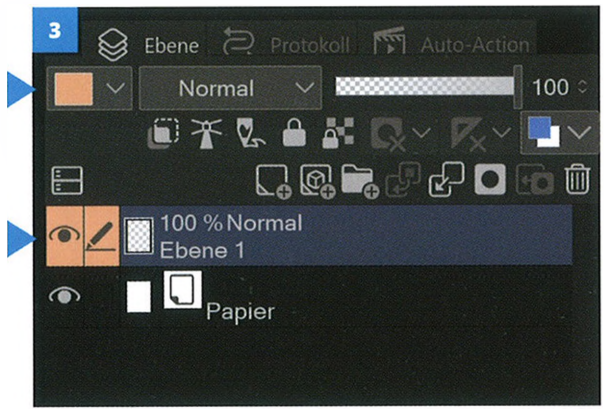


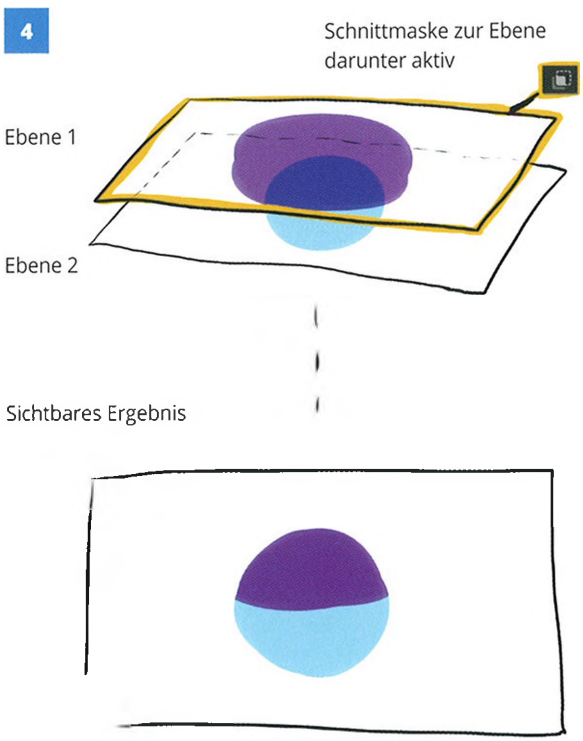
Subtrahieren — Aufhellen

Farbig abwedeln — Hinzufügen

3 Palettenfarbe ändern. Über dieses kleine Dropdown-Menü kann bestimmt werden, ob die Ebene im Ebenenfenster farblich markiert werden soll. Besonders wenn eine Datei sehr viele Ebenen hat, kann es den Arbeitsprozess erleichtern, wenn Ebenen mit thematisch ähnlichen Elementen in derselben Farbe markiert werden, um diese schneller wiederzufinden.

Eine farbliche Markierung über diese Option hat keinen Einfluss auf die auf der Ebene abgebildeten Inhalte.

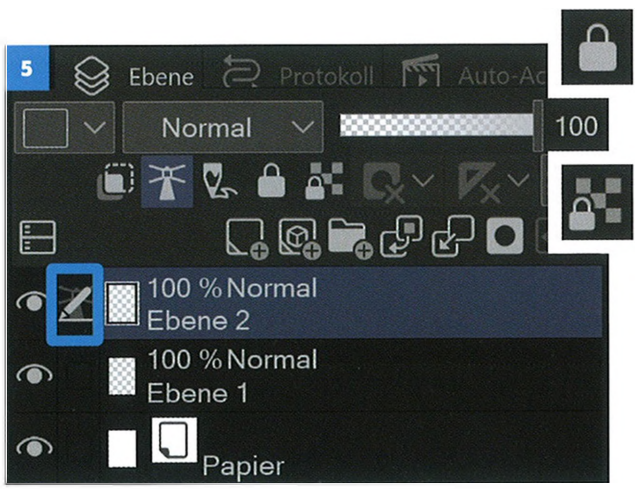




4 Schnittmaske zur Ebene darunter. Liegen zwei Ebenen übereinander, dient die untere hier als eine Art dynamische Schablone: Es kann auf der oberen Ebene nur auf den Bereichen illustriert werden, auf denen auch die untere Ebene mit Inhalten versehen ist. Die Grafik links veranschaulicht dies.

5 Als Referenzebene anlegen. Über dieses Icon lässt sich eine Ebene als Referenzebene festlegen. Dies bewirkt, dass sich die nächsten Aktionen, die auf einer anderen Ebene durchgeführt werden, ausschließlich auf die mit dem Leuchtturm-Symbol versehene Ebene beziehen. Alle anderen Ebenen werden nicht berücksichtigt. Die Markierung kann jederzeit wieder aufgehoben oder neu angelegt werden. Wie man diese Funktion benutzt, ist ab Seite 50 erklärt.

6 Als Entwurfsebene anlegen. Soll eine Ebene als Skizzenebene markiert werden, kann dies durch einen Klick auf das kleine Stift-Symbol geschehen. Die Markierung dient lediglich dazu, eine Skizzenebene leichter von den anderen Ebenen im Ebenenfenster unterscheiden zu können.



7 Ebenen sperren. Ist eine Ebene gesperrt, kann auf dieser nicht mehr gearbeitet. Mit einem erneuten Klick auf das Icon wird die Sperrung wieder aufgehoben.

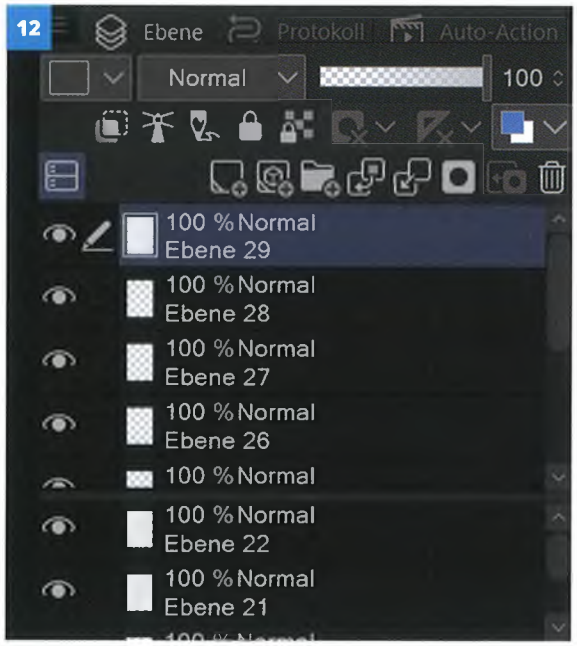
8 Transparente Pixel sperren. Ist diese Option aktiviert, lassen sich nur die Bereiche auf der markierten Ebene bearbeiten, die zuvor bemalt wurden. Details zu dieser Funktion ab Seite 71.

9 Maske aktivieren. Um eine Maske zu aktivieren, muss diese zunächst erstellt werden. Weitere Details und Erklärungen dazu unter Punkt 18, ***Ebenenmaske erstellen***, Seite 28.

10 Anzeigebereich für Lineal einstellen. Details zur Verwendung des Lineals ab Seite 55.

11 Ebenenfarbe ändern. Hier kann die gesamte Ebene mit einer Farbe eingefärbt werden. Je nach Größe des Monitors ist dieses Symbol manchmal verborgen. Wird das Ebenenfenster zur Mitte hin etwas aufgezogen, erscheint das Icon.

12 Ebene in zwei Abschnitten anzeigen. Wird diese Option angewählt, wird das Ebenenfenster in der Mitte gesplittet. Diese Möglichkeit hilft dabei, besonders bei einer großen Anzahl von Ebenen, nicht immer hin- und herscrollen zu müssen. Ist dieses Icon aktiviert, sind rechts außen am Ebenenfenster zwei Scrollbars zu sehen.



13 Neue Ebene. Über dieses Icon lässt sich eine neue Ebene erstellen. Normale Ebenen eignen sich besonders gut als Grundlage für alle Illustrationen, die nicht vektorisiert werden müssen.

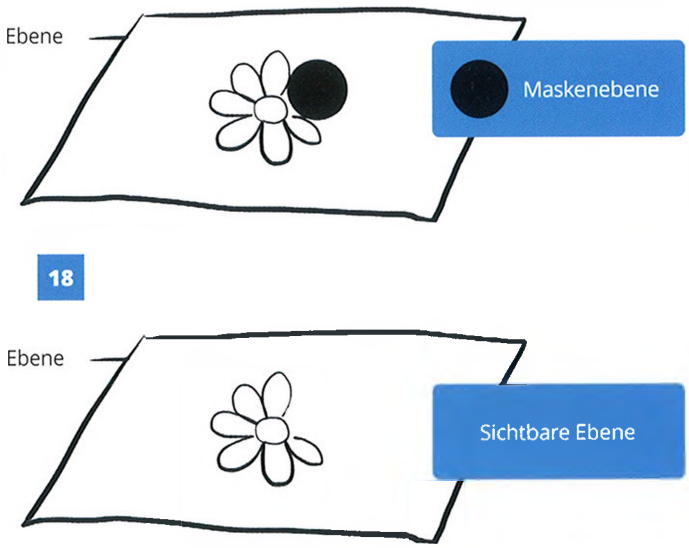
14 Neue Vektorebene. Clip Studio Paint bietet hier die Möglichkeit, eine neue Vektorebene anzulegen. Wie Vektoren in der Software definiert sind und welchen Nutzen sie haben, wird ab Seite 73 detailliert erklärt.

15 Neuer Ebenenordner. Mithilfe eines Ordners können beliebig viele einzelne Ebenen gruppiert werden. Dies hilft bei der Orientierung, wenn eine Datei sehr umfangreich ist. Jede Ebene kann per Drag and Drop in einen Ordner hinein- oder wieder hinausgezogen werden. Auch die Reihenfolge der Ebenen innerhalb eines Ordners lässt sich über Drag and Drop anpassen.

16 Zu unterliegender Ebene transferieren. Alle Inhalte, die sich auf der angewählten Ebene befinden, werden über diese Option auf die direkt darunterliegende Ebene verschoben.

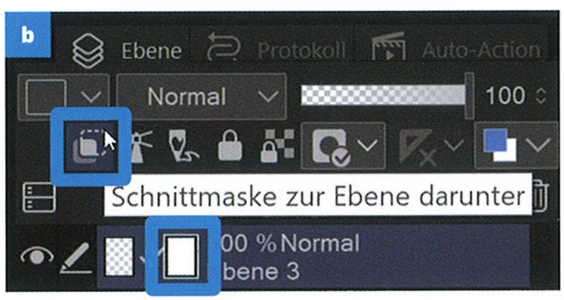
17 Untere Ebenen kombinieren. Mithilfe dieses Icons wird die markierte Ebene mit der darunterliegenden Ebene verschmolzen. Die auf beiden Ebenen befindlichen Inhalte werden zusammengefügt.

18 Ebenenmaske erstellen. Eine Ebenenmaske kann als eine Art dynamische Schablone verstanden werden. Mit ihr lassen sich einzelne Bereiche auf einer Ebene abdecken. Die nebenstehende Zeichnung veranschaulicht dies. Diese Funktion ist vor allem nützlich, wenn bestimmte Bildelemente nur temporär verborgen und nicht vollständig gelöscht oder ausgeblendet werden sollen. Im Folgenden werden einige Optionen dieser äußerst vielseitig einsetzbaren Funktion detaillierter vorgestellt.



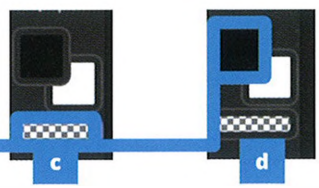
a Durch einen Klick auf das ***Ebenenmaske erstellen***-Icon wird der angewählten Ebene eine Maske hinzugefügt. Diese wird als weißes Rechteck direkt neben der Ebene angezeigt.

b Nun ist es wichtig, zunächst auf das weiße Rechteck zu klicken, um die Maske anzuwählen. Erst dann kann tatsächlich auf der Maske gearbeitet werden. Ob die Ebene oder die Maske ausgewählt ist, lässt sich daran erkennen, dass sich um das jeweilige Rechteck ein weißer Rahmen befindet. (Im Beispielbild unten wurde der weiße Rahmen zusätzlich blau markiert, da dieser auf den ersten Blick etwas schwer zu entdecken ist.)



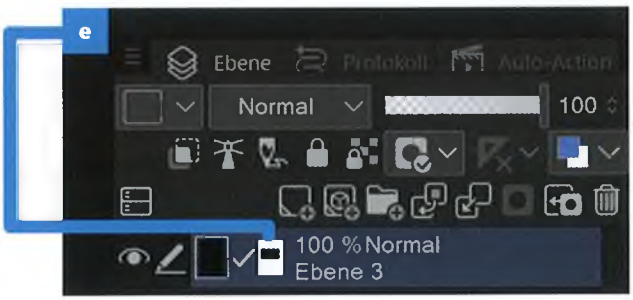
Einen Bereich mithilfe der Maske abzudecken, kann mit einem Mal-, Füll- oder Formwerkzeug geschehen (diese sind im ***Bereich G, Tools,*** zu finden, detaillierte Informationen ab Seite 35).

c Ist bei dem Werkzeug ***Transparenz*** ausgewählt (das längliche Rechteck mit dem Kästchenmuster), lassen sich Bereiche auf der Ebene abdecken. Ob es aktiviert ist, lässt sich daran erkennen, dass sich darum ein blauer Rahmen befindet.

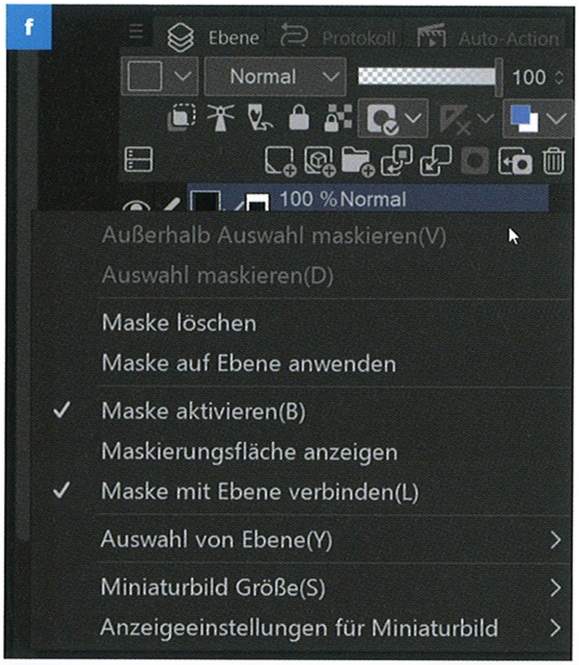


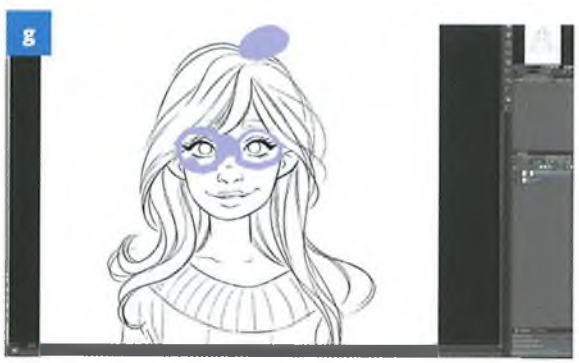
d Diese beiden Funktionen lassen sich nun im Wechsel benutzen, um die Form der Maske präzise zu erstellen. Grundsätzlich gilt: ***Transparenz*** deckt ab, ***Farbe*** holt wieder zum Vorschein.

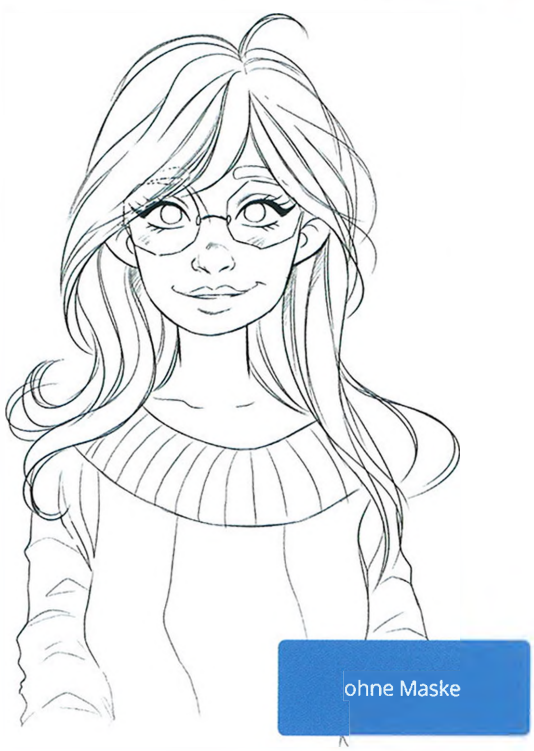
e Wurde ein Bereich auf der Ebene abgedeckt, wird dieser in Form einer schwarzen Miniaturansicht auf der Maske angezeigt (hier in Form eines kleinen Rechtecks).



Um beispielsweise zu schauen, wie das Mädchen aus Kapitel 2 ohne Brille aussieht, kann der Bereich mit einer Maske abgedeckt werden.







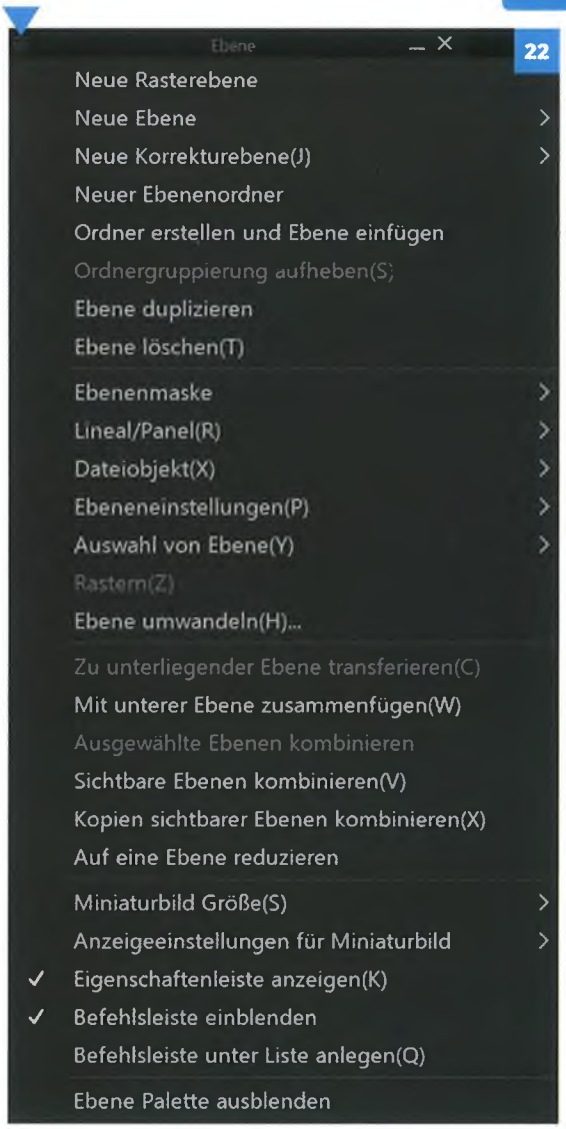
Dazu wurde zunächst über das ***Maske erstellen***-Icon der normalen Ebene eine Maske hinzugefügt. Anschließend wurde ein Malwerkzeug ***(Pen)*** ausgewählt und die Option ***Transparenz*** angeklickt. Nun sicherstellen, dass nicht auf der Ebene, sondern auf der Maske gearbeitet wird (weißer Rahmen um die Miniaturansicht im Ebenenfenster). Jetzt lässt sich einfach über die Brille malen.

f Die exakte Form der ***Maske*** lässt sich über einen Rechtsklick auf die Masken-Miniaturansicht einblenden. Dort erscheint dann ein Pop-Up-Menü, bei welchem einfach ein Häkchen vor die Option ***Maskierungsfläche anzeigen*** gesetzt werden kann. Der maskierte Bereich erscheint dann bläulich.

g Auch wenn die Maskierungsfläche angezeigt und farblich markiert ist, funktioniert das weitere Bearbeiten der Maske nach dem gewohnten Schema: Ist ***Transparenz*** ausgewählt, werden Bereiche abgedeckt, mithilfe der Option ***Farbe*** können diese wieder gelöscht werden.

Durch einen erneuten Rechtsklick und das Entfernen des Häkchens bei ***Maskierungsfläche anzeigen*** wird die farbliche Markierung wieder aufgehoben.

Um wie gewohnt auf der Ebene (und nicht auf der Maske) weiter zu arbeiten, einfach wieder auf die Miniaturansicht der Ebene im Ebenenfenster klicken (und sicherstellen, dass sich um diese nun der weiße Rahmen befindet).



19 Maske auf Ebene anwenden. Wenn der Bereich, der mittels einer Maske abgedeckt wurde, permanent auf die Ebene angewendet werden soll, lässt sich dies mit einem Klick auf dieses Icon erreichen. Die Miniaturansicht der Maske verschwindet dabei und die mit der Maske abgedeckten Bereiche werden dauerhaft von der Ebene gelöscht.

20 Ebene löschen. Hier kann die aktuell ausgewählte Ebene gelöscht werden.

21 Augen-Symbol. Mit einem Klick auf das Augen-Symbol lässt sich eine Ebene ein-und ausblenden.

22 Zusatzoptionen. Auf dem kleinen Symbol links oben in der Ecke des Ebenenfensters gibt es noch einige Zusatzoptionen und weitere Details, die bei der Organisation von Ebenen hilfreich sein können. Die meisten der dort aufgeführten Funktionen sind jedoch auch im Icon-Menü des Ebenenfensters aufgeführt.

23 Ebene benennen. Per Doppelklick auf die untere Textzeile einer Ebene im Ebenenfenster lässt sich diese individuell benennen. Dies ist vor allem praktisch, wenn die Datei sehr viele verschiedene Ebenen enthält.

Übrigens Ein Rechtsklick auf die Miniaturvorschau einer Ebene eröffnet nochmals weitere Möglichkeiten. Auch hier sind die aufgezählten Aktionen größtenteils dieselben wie im Icon-Menü des Ebenenfensters.

Bereich F – EBENENEIGENSCHAFTEN

Im Ebeneneigenschaften-Fenster können die Grundmodi einer Ebene festgelegt und näher definiert werden.

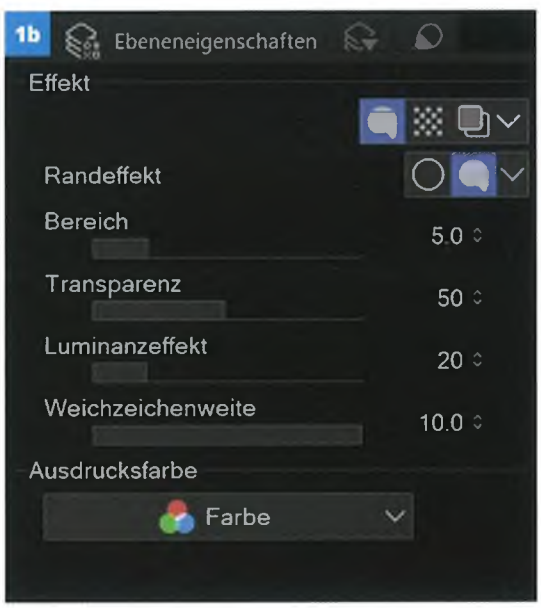
Clip Studio Paint bietet drei verschiedene Ebeneneigeschaften-Optionen, die im Fenster selbst als „Effekte" bezeichnet werden.

Sobald einer dieser Effekte angeklickt wird, erscheinen darunter im Fenster die weiteren Optionen.

Ist eine dieser beiden Optionen aktiviert, erhalten alle auf der markierten Ebene befindlichen Elemente entweder eine Kante oder einen Wasserfarbenrand.

1 Randeffekt. Wird das Icon ***Randeffekt*** angewählt, werden zwei Auswahlmöglichkeiten sichtbar.

Der Randeffekt selbst lässt sich nochmals unterteilen in ***Kante*** (***1a***, Kreis) und ***Rand der Wasserfarbe*** (***1b***, Wassertropfen-Symbol rechts daneben). Bei ***1a*** lässt sich lässt sich die Dicke des Randeffekts und die gewünschte Farbe einstellen. Bei ***1b***, im Menü ***Rand der Wasserfarbe***, können verschiedene Werte reguliert werden, die Einfluss auf den Aquarelleffekt der digitalen Farbe haben.

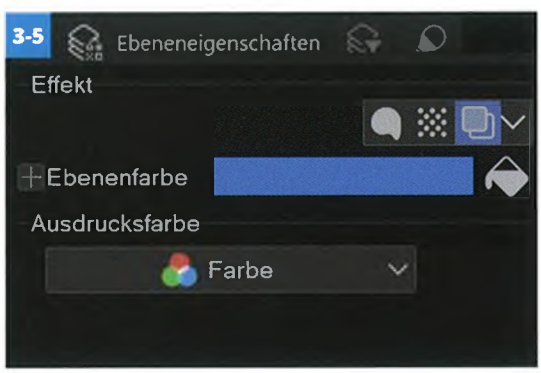


2 Raster. Über diese Option lässt sich die Ebene mit einer Rasterfolie versehen. Mithilfe der Regler können die Dichte und die Form der Körnung bestimmt werden.

3 Ebenenfarbe. Dieses Icon ist identisch mit dem Icon im Ebenenfenster. Auch hier lässt sich die Ebene komplett mit einer Farbe füllen (Kapitel 3.2.1, Punkt 11).

4 Über den kleinen Pfeil rechts außen lässt sich feststellen, welche der drei Effekte auf einer angewählten Ebene aktuell aktiviert sind.

5 Ausdrucksfarbe. Hier kann die Ausdrucksfarbe einer Ebene geändert werden. Häufig wird diese auch als Ebenenmodus bezeichnet.



Im Dropdown-Menü erscheinen hier drei Möglichkeiten:

Farbe: In diesem Modus lässt sich mit Farben auf der Ebene arbeiten.

Grau: Bei dieser Einstellung können ausschließlich Graustufen verwendet werden.

Monochrom: Ist diese Option gewählt, werden alle Elemente auf der Ebene schwarz-weiß dargestellt.

6 Darüber hinaus besitzt das Ebeneneigenschaften-Fenster oben noch zwei weitere Reiterkarten.

Über die mittlere dieser Karten lassen sich sämtliche Ebenen ihren Eigenschaften und Markierungen entsprechend suchen. Diese Funktion ist bei Dateien mit besonders vielen Ebenen praktisch.

Die rechte Reiterkarte ist primär im Bereich der Animation wichtig und wird daher an dieser Stelle nicht benötigt.

Links: Pinselstrich auf Farb- oder Graustufen-Ebene
Rechts: Pinselstrich auf Monochrom-Ebene

Übrigens Besonders bei Illustrationen, die schwarz-weiß gedruckt werden, sind monochrome Ebenen empfehlenswert. Auf dem Monitor sehen die Linien hier zwar oft kantig aus, erscheinen im Druck später aber umso schärfer und klarer. Das gilt vor allem für Illustrationen, bei denen Rasterfolie zu Einsatz kommt, da diese sonst verschwommen wirken können. Mehr zum Thema Scannen, Lineart und Drucken auf den Seiten 66, 70 und 130.

3.3

Bereiche G, H und I – TOOLS, SUB-TOOLS UND TOOLEIGENSCHAFTEN

Um mit dem Gestaltungs- und Illustrationsprozess zu beginnen, werden verschiedene Werkzeuge benötigt. In Clip Studio Paint werden diese als Tools bezeichnet.
Ein Tool auszuwählen, kann stets in drei Schritten geschehen.

G Zunächst wird in der Leiste links außen das ***Haupttool*** ausgewählt.

H Daraufhin erscheinen im ***Sub-Tool***-Fenster verschiedene Ausführungen des Haupttools, die jeweils verschiedene Funktionen besitzen.

I Zuletzt lassen sich im Fenster darunter die ***Tooleigenschaften*** bestimmen.

Dieser Prozess mag zunächst etwas komplex erscheinen, geschieht nach einer Weile aber recht intuitiv. Nach Auswahl des Haupttools sind die meisten der Sub-Tools selbsterklärend. Im Folgenden werden sämtliche Tools sowie die wichtigsten Sub-Tools und Tooleigenschaften auf Basis der Standardanordnung vorgestellt. Sobald ein Tool in der Leiste am linken Bildschirmrand angeklickt wird, erscheinen automatisch das dazugehörige Sub-Tool und Tooleigenschaften-Fenster. Daher werden alle drei Elemente in diesem Kapitel jeweils zusammenhängend erklärt. Grundorientierung dafür bietet die Toolleiste. Der Fokus der Erklärungen liegt stets auf den Funktionen, die für das digitale Illustrieren und Gestalten wichtig sind. Der Bereich der Animation sowie einige Sub-Tools, Sonderfunktionen und sehr komplexe Detaileinstellungen werden im Folgenden nicht berücksichtigt.

Die ***Toolleiste (G)*** ist in drei Abschnitte unterteilt. Die ersten sieben Tools dieser Leiste sind dem Themengebiet „Zoomen, Drehen und Auswählen" zugeordnet. Die nächsten sieben Tools, „die Illustrationswerkzeuge", werden aktiv zum digitalen Gestalten eingesetzt, hier finden sich zahlreiche Malmedien, Dekorationen und Effekte. Die übrigen sieben Tools lassen sich unter dem Thema „Flächen, Farben und Formen" zusammenfassen.

Info Die Darstellung der Toolleiste und der Sub-Tool-Fenster kann per Drag and Drop geändert und auf die individuellen Bedürfnisse angepasst werden. Nahezu alle Elemente können beliebig bewegt und angeordnet werden.

Bereich G – die Toolleiste – Übersicht

ZOOMEN, BEWEGEN UND AUSWÄHLEN

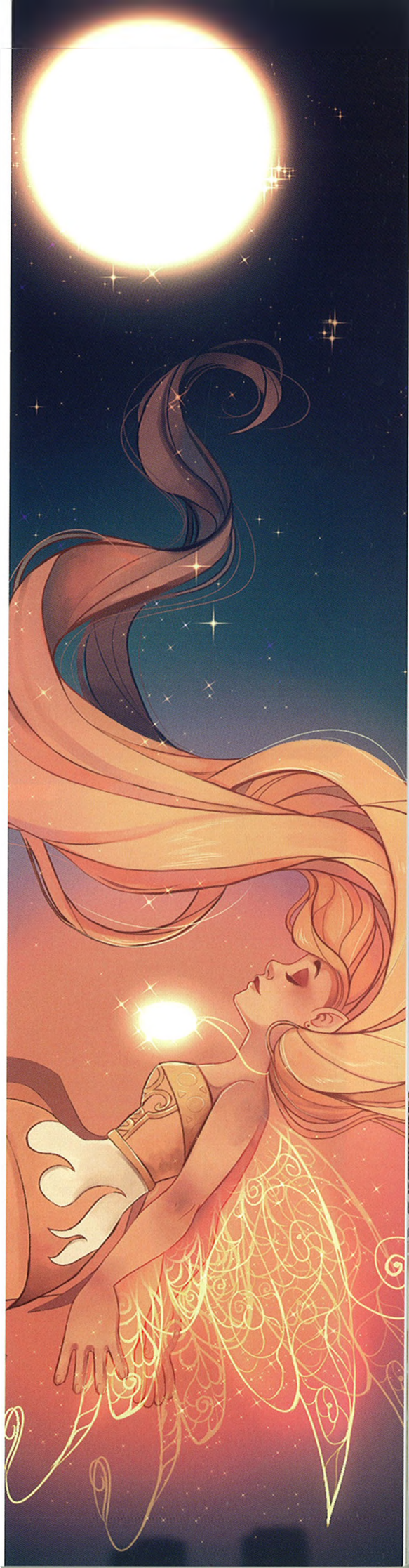
1 Einstellungen
2 Zoom
3 Move/Verschieben
4 Operation/Bedienung
5 Move layer/Ebene verschieben
6 Marquee/Auswahlbereich
7 Auto select/Automatische Auswahl (Zauberstab)
8 Eyedropper/Pipette

DIE ILLUSTRATIONS-WERKZEUGE

9 Pen/Zeichenfeder
10 Pencil/Bleistift
11 Brush/Pinsel
12 Airbrush
13 Decoration/Dekoration
14 Eraser/Radierer
15 Blend/Überblenden

FLÄCHEN, FARBEN UND FORMEN

16 Fill/Fläche füllen
17 Gradient/Verlauf
18 Figur
19 Frame border/Panelumriss
20 Ruler/Lineal
21 Text
22 Balloon/Sprechblase
23 Correct line/Linie berichtigen
24 Vordergrundfarbe und Hintergrundfarbe
25 Transparenz



ZOOMEN, BEWEGEN UND AUSWÄHLEN

1 Einstellungen. In der linken oberen Ecke jedes Fensters gibt es ein kleines Icon, mit dessen Hilfe sich die Einstellungen des jeweiligen Bereichs anpassen lassen. Wurde während des Arbeitens versehentlich ein Icon gelöscht oder verschoben, kann hierüber die Standardansicht wiederhergestellt werden. Eine detaillierte Erklärung dazu ab Seite 59.

2 Zoom. Über das Lupen-Symbol lässt sich die Ansicht der digitalen Leinwand vergrößern oder verkleinern. Wichtig ist, dass bei der gewünschten Zoom-Richtung sowohl im Sub-Tool-Fenster, als auch bei den Tooleigenschaften die zusammengehörigen Symbole angewählt sein müssen:

Sub-Tool: Zoom in/Einzoomen
Eigenschaften-Fenster (unter ***Klick***):
Vergrößern

Sub-Tool: Zoom out/Auszoomen
Eigenschaften-Fenster (unter ***Klick***):
Verkleinern

Im Eigenschaften-Fenster gibt es außerdem die Möglichkeit, über „Ziehen", beispielsweise per Auswahlrechteck, ein- oder auszuzoomen.

3 Move/Verschieben. Ist dieses Icon angewählt, lässt sich die digitale Leinwand mithilfe des Hand-Symbols festhalten und beliebig über die Arbeitsfläche bewegen. Zu dieser Option gibt es kein gesondertes Eigenschaften-Fenster. Ist das ***Rotate/Drehen***-Icon im Sub-Tool-Fenster aktiviert, kann im Eigenschaften-Fenster der Winkelschritt aktiviert werden. Dadurch lässt sich die Leinwand nur noch in den mithilfe des Reglers festgelegten Abschnitten drehen.

Alle mit dem ***Move/Verschieben***-Tool durchgeführten Aktionen beziehen sich nur auf die temporäre Ansicht der Leinwand. Die Ausrichtung der Datei lässt sich nur über das Hauptmenü nachhaltig anpassen. Mehr dazu ab Seite 64.

Info Auch über die Tastatur kann der Zoom aktiviert werden (Shortcut). Hierzu gleichzeitig die Tasten ***Strg*** und + drücken, um die Ansicht zu vergrößern, die Tasten ***Strg*** und - entsprechend, um zu verkleinern.

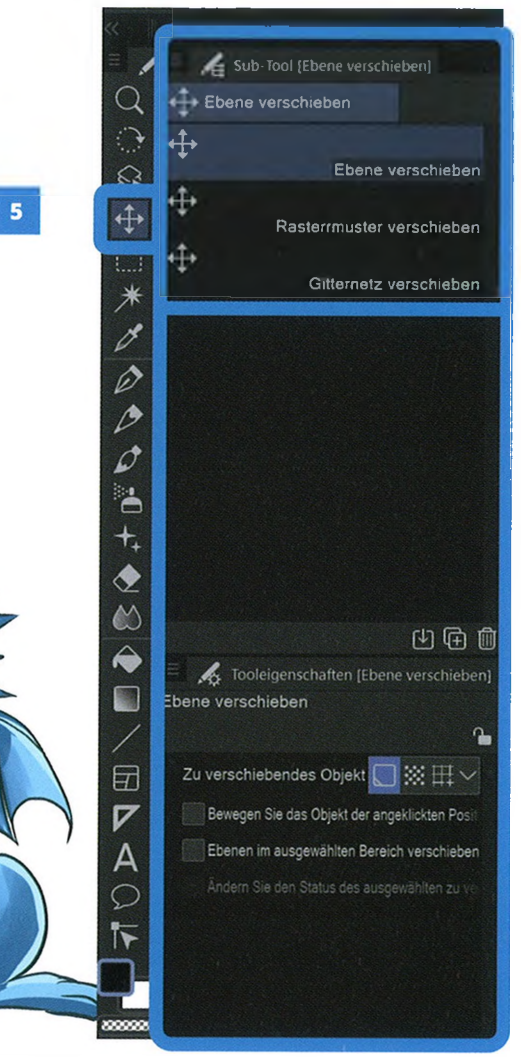
Besitzt das an den PC angeschlossene Tablet eine Touch-Funktion, lässt sich hier, wie auch bei anderen mobilen Endgeräten üblich, durch die Bewegung mit zwei Fingern auf der Oberfläche ein- und auszoomen.

4 Operation/Bedienung. Ein Klick auf das ***Operation/Bedienung***-Icon bringt gleich vier Sub-Tools zum Vorschein: ***Object/Objekt, Select layer/Ebene auswählen, Lighttable/Leuchttisch*** und ***Edit timeline/Zeitleiste bearbeiten.***

Die Option ***Object/Objekt*** ist bei der Verwendung von 3D-Referenzen wichtig, die über die Materialbibliothek in das Dokument eingefügt werden können. Über das Sub-Tool ***Light table/Leuchttisch*** lassen sich nochmals verschiedene Maus- und Tabletteigenschaften einstellen. Dies ist wichtig, wenn beim Arbeiten nicht nur der digitale Zeichenstift des Grafiktabletts verwendet wird, sondern auch die Maus und die Touch-Funktion. Die Icons im dazugehörigen Eigenschaften-Fenster sind hier selbsterklärend. Das Sub-Tool ***Edit timeline/Zeitleiste bearbeiten*** ist ausschließlich bei der Erstellung von Animationen von Bedeutung.

Bei umfangreichen Illustrationen ist die Funktion ***Ebene auswählen*** interessant. Mit ihrer Hilfe lassen sich bei Dateien mit sehr vielen Ebenen bestimmte Illustrationselemente leichter finden. Mit nur einem Klick auf das gewünschte Element auf der Leinwand, kann die Ebene, auf der es sich befindet, wiedergefunden werden.

Über die Icons im Tooleigenschaften-Fenster können auch Ebenen aus der Suche ausgeschlossen werden (Entwurf, Text, gesperrte Ebene, Füllebene).



5 Move layer/Ebene verschieben. Nach Auswahl dieses Icons erscheinen drei dazugehörigen Sub-Tools: Move layer, Move tone pattern und Move grid.

Über ***Move layer/Ebene verschieben*** lässt sich eine Ebene festhalten und bewegen. Mithilfe der Funktion ***Move tone pattern/Rastermuster verschieben*** kann eine Rasterebene justiert werden. Per Klick auf die Option ***Move grid/Gitternetz verschieben*** besteht die Möglichkeit, ein zuvor eingeblendetes Gitternetz zu verschieben. Informationen zum Einblenden eines Gitternetzes ab Seite 65.

Die im Tooleigenschaften-Fenster aufgeführten Icons sind mit den Funktionalitäten der Sub-Tools identisch, sie sind hier nur nochmals über kleine Icons dargestellt.

6

6 Marquee/Auswahl. Über das ***Auswahl***-Tool können mithilfe unterschiedlicher Sub-Tools bestimmte Bereiche auf der digitalen Leinwand ausgewählt werden. Es gibt voreingestellte skalierbare Formen ***(Rechteck, Ellipse)*** und freie Auswahloptionen ***(Lasso, Polyline)***.

Der ***Selection pen/Auswahlstift*** bietet hier die praktische Funktion, direkt über einen Bereich malen zu können, um diesen auszuwählen.

Wichtig: Die Größe, Härte, Dichte sowie der Grad des Anti-Aliasing des Auswahlpinsels lassen sich im Tooleigenschaften-Fenster bestimmen. ***Diese Optionen sind auch im Zusammenhang mit sämtlichen Zeichenstift-Spitzen wichtig und werden ab Seite 39 detailliert erklärt.***

Die ***Icons*** unten im Tooleigenschaften-Fenster legen den Auswahlmodus fest. Ist das erste Symbol aktiviert, welches als Quadrat dargestellt ist ***(Neue Auswahl)***, wird nur eine einzige Auswahl generiert. Mithilfe der zweiten Option können auf der Leinwand beliebig viele Auswahlbereiche erstellt werden ***(Zusätzlich auswählen)***. Die dritte Möglichkeit, ermöglicht es, von bereits bestehenden Auswahlbereichen wieder zu subtrahieren ***(Aus Auswahl löschen)***. Ist die vierte Option ausgewählt, lässt sich eine Schnittmenge aus unterschiedlichen Auswahlen treffen ***(Aus Auswahl wählen)***.

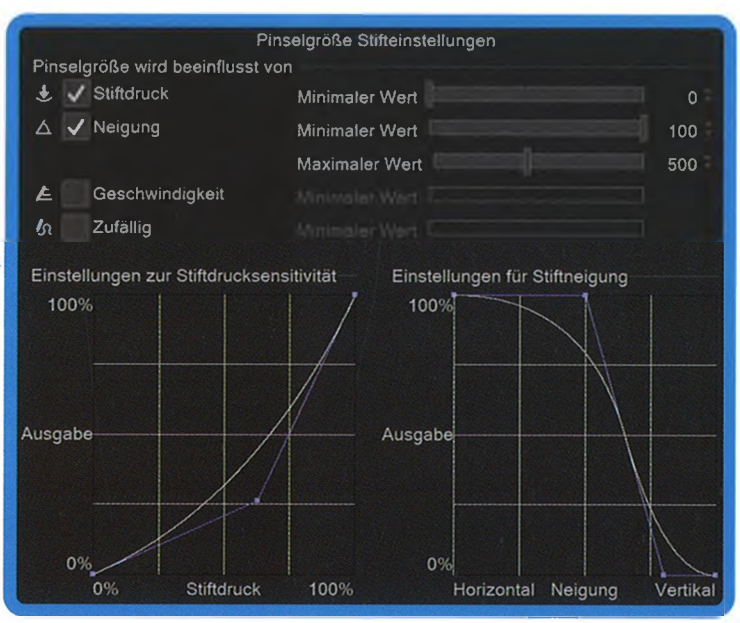
7

> **Info** Über das Hauptmenü lässt sich jede Auswahl auch präzise verkleinern oder vergrößern. Hierzu einfach auf ***Auswahl*** dann ***Verkleinern der Auswahlfläche*** oder ***Erweitern der Auswahlfläche*** klicken.

7 Auto select/Automatische Auswahl. Dieses Tool wird häufig auch als ***Zauberstab*** bezeichnet. Bei einem Klick auf eine bestimmte Stelle werden hier alle ähnlichen umliegenden Pixel ebenfalls ausgewählt. Wie hoch die Ähnlichkeit der Pixel sein muss, um mit in die Auswahl aufgenommen zu werden, lässt sich über den Regler ***Farbabstufung*** im Tooleigenschaften-Fenster festlegen.

Im Sub-Tool-Fenster sind drei verschiedene Zauberstäbe aufgelistet: Der erste bezieht sich bei der Auswahl nur auf die aktuell angewählte Ebene. Der zweite Zauberstab berücksichtigt sämtliche Ebenen und der dritte bezieht mehrere ausgewählte Ebenen mit ein.

Minimale Lücken, die manchmal innerhalb einer Auswahl auftreten können, beispielsweise verursacht durch Staubkörnchen auf einem eingescannten Bild, können mit ***Lücke schließen*** geschlossen werden. Mehr zum Thema Scannen ab Seite 66.



8 Eyedropper/Pipette. Mithilfe des ***Pipetten***-Tools kann punktuell ein Farbton von der digitalen Leinwand aufgenommen werden. Dies ist besonders bei individuell erstellten Mischfarben hilfreich, da diese nicht jedes Mal wieder über das Farbrad neu generiert werden müssen. Mehr zur Farbauswahl ab Seite 78.

Im Tooleigenschaften-Fenster unter ***Referenz*** lässt sich eingrenzen, von welcher Ebene der Farbton aufgenommen werden soll oder, unter ***Von Referenz ausschließen***, welche Arten von Ebenen von der Auswahl ausgeschlossen werden sollen.

DIE ILLUSTRATIONSWERKZEUGE

Im Folgenden wird eine Auswahl der digitalen Zeichenwerkzeuge vorgestellt. Bereits in den Standardeinstellungen von Clip Studio Paint ist durch die vielen Einstellungsmöglichkeiten ein extrem großer Gestaltungsspielraum gegeben, der durch das Herunterladen weiterer Tools aus der Cloud sogar noch erweitert werden kann.

9 Pen. Das ***Pen***-Tool besitzt zwei Sub-Tool-Kategorien, ***Pen*** und ***Marker***.

9a Der ***Pen*** imitiert dabei die Funktionalität einer Zeichenfeder und eignet sich besonders gut für die Ausarbeitung von Linearts. Im Sub-Tool bietet der Pen eine Reihe spezialisierter Federn an. Im Tooleigenschaften-Fenster lässt sich jede Feder hinsichtlich der ***Pinselgröße*** und ***Deckkraft*** nochmals feiner einstellen.

Rechts neben der Pinselgröße lässt sich durch Klick auf den kleinen Pfeil die Dynamik des ***Zeichenstifts*** einstellen. Wird hier in der obersten Zeile ein Häkchen bei ***Stiftdruck*** gesetzt, kann beim nebenstehenden Regler mit der Bezeichnung ***Minimaler Wert*** bestimmt werden, wie fein oder breit Anfang und Ende einer gezogenen Linie in Bezug auf den Stiftdruck erscheinen sollen.

9b

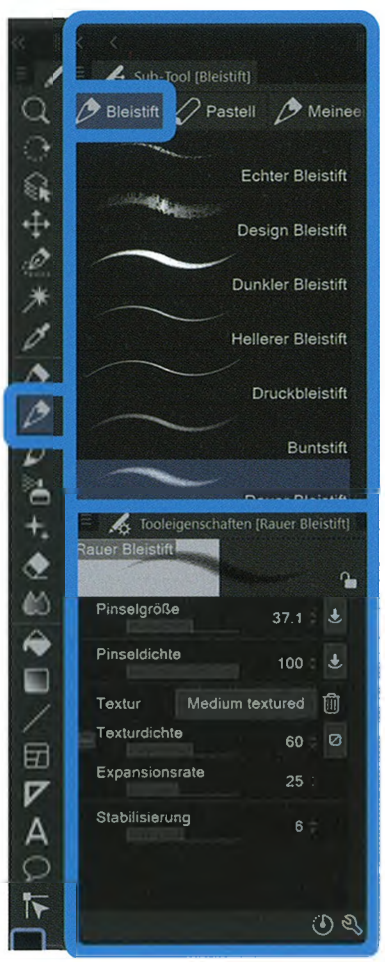
Über die Option ***Anti-Aliasing*** kann bestimmt werden, wie hart oder weich der Rand des Federstrichs erscheinen soll. Hohes ***Anti-Aliasing*** ist für mehrfarbige Illustrationen besonders wirkungsvoll, da es sowohl am Bildschirm als auch im Druck eine ebenmäßige Linienwirkung unterstützt. Für schwarz-weiße Zeichnungen ist diese Funktion ungeeignet und sollte deaktiviert sein (die linke der vier Optionen).

Der Regler ***Stabilisierung*** ist besonders für Einsteiger des digitalen Gestaltens eine hilfreiche Sache: Hier wird festgelegt, wie sensibel der Zeichenstift auf dem Grafiktablett reagiert. Ist eine hohe Stabilisierung eingestellt, werden minimale Handbewegungen ausgeglichen und eine Linie erscheint klar und sauber.

Die Feder-Option ***Calligraphy/Kalligraphie*** ist schmal und angeschrägt. Ist sie angewählt, können im Tooleigenschaften-Fenster zusätzlich die ***Dicke*** und die ***Winkel*** (gemeint ist hier die Ausrichtung) der Spitze bestimmt werden.

Die Feder ***For effect line/Für Effektlinien*** bietet die Möglichkeit der Nachkorrektur. Je höher die Einstellung, desto stärker wird die gezogene Linie präzisiert.

9b Über die Kategorie ***Marker pen/Marker*** wird die Pinselspitze eines Filzstifts oder Layoutmarkers nachempfunden. Auch hier besteht eine Auswahl einiger Standardspitzen, mit denen sich bereits in den Grundeinstellungen lebendige Illustrationen anfertigen lassen. Ebenso wie beim Pen lassen sich Größe, Deckkraft sowie der Grad des Anti-Aliasing und der Stabilisierung einstellen.



10a

Unter ***Füllmethode*** sind zahlreiche Optionen aufgelistet, die bereits aus dem Ebeneneigenschaften-Menü bekannt sind (siehe Seite 25). Die Effekte dieser Modi lassen sich hier gezielt auf das Marker-Tool übertragen und können auf diese Weise punktgenau eingesetzt werden. Auch eine Kombination verschiedener Füllmethoden kann eine Illustration interessant wirken lassen.

10 Pencil/Bleistift. Über das Pencil-Tool kann auf zwei Sub-Tool-Kategorien zugegriffen werden. Diese sind ***Pencil/Bleistift*** und ***Pastel/Pastell.***

10a Unter der Kategorie ***Pencil/Bleistift*** sind zahlreiche Varianten digitaler Bleistifte zu finden.

Eine Besonderheit bietet im Tooleigenschaften-Fenster die Einstellung ***Härte***. Hier lässt sich das Erscheinungsbild des digitalen Bleistiftstrichs festlegen. Ist die Härte auf einen geringen Wert eingestellt, erscheint die gezeichnete Linie dünn und weich, der höchste Wert hingegen sorgt für klare, satte Linien.

Die Option ***Pinseldichte*** kann, analog zu traditionellen Malmedien, am ehesten mit der Pigmentierung oder Deckkraft eines Farbstrichs verglichen werden. Befindet sich der Regler links, ist die Linie blass, je mehr der Regler nach rechts gezogen wird, umso satter sieht die Farbe aus.

Beim Sub-Tool ***Rough pencil/Rauer Bleistift*** taucht erstmals die Einstellungsmöglichkeit ***Texturdichte*** auf, über welche sich aus der Materialbibliothek verschiedene Texturen und Muster auf den Bleistift anwenden lassen. In Kombination damit kann die Expansionsrate der Textur bestimmt werden.

Ein niedriger Wert sorgt hier für eine schwache Textur, ein hoher Wert für eine deutlich sichtbare Textur. Der ***Design Bleistift*** bietet im Tooleigenschaften-Fenster noch die Option ***Anwenden von Textur***. Hier kann aus einigen Möglichkeiten ausgewählt werden, die ebenfalls schon von den Füllmethoden der Ebeneneigenschaften bekannt sind (Seite 25).

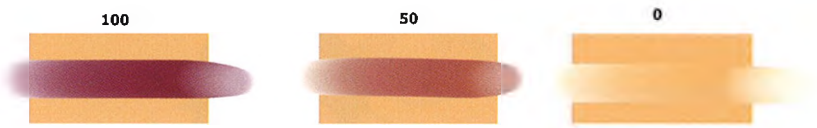
10b Unter ***Pastel/Pastell*** sind die Tools aufgelistet, mithilfe derer sich das Erscheinungsbild traditioneller Pastellkreiden imitieren lässt.

Unter allen Tooleigenschaften, die sich hier bei den einzelnen Sub-Tools näher bestimmen lassen, bietet nur das Werkzeug ***Störung*** eine Neuheit, die recht schnell erklärt ist: Die Einstellung ***Spalt*** bestimmt, wie rau oder fein das Erscheinungsbild der digitalen Kreide wird.

11 Brush/Pinsel. Über das ***Pinsel***-Tool lässt sich aus vier sehr vielseitigen Sub-Tool-Kategorien wählen: ***Wasserfarbe, Echte Wasserfarbe, Dicke Farbe und Tusche***. Alle vier Optionen imitieren dabei verschiedene Medien, die üblicherweise mit dem Pinsel aufgetragen werden.

11a Die ***Watercolor/Wasserfarbe***-Kategorie bietet in der Standardeinstellung die meisten Varianten. Diese sind verschiedenen Arten von traditionellen wasserbasierten Malmitteln nachempfunden. Bei den Tooleigenschaften tauchen hier gleich mehrere Neuheiten auf.

Die Option ***Menge an Farbe*** gibt an, zu welchem Prozentsatz die Pinselfarbe mit einer bereits auf der Leinwand befindlichen Farbe gemischt werden soll. Je höher der eingestellte Wert, desto deckender wird die Pinselfarbe aufgetragen.

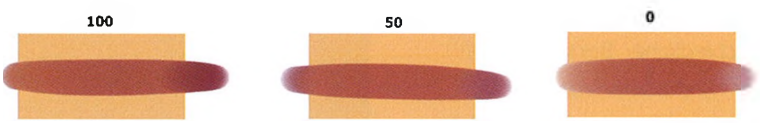


Menge an Farbe

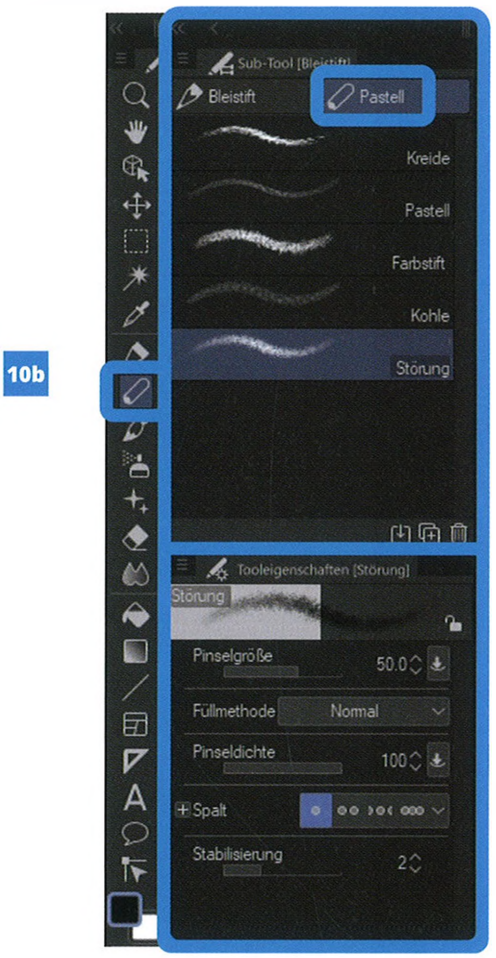
Zu Anschauungszwecken wurden im Beispiel alle Regler auf den Wert 0 gestellt. Einzig der Regler ***Menge an Farbe*** wurde bewegt. So wird der Effekt deutlich. Dieser ist auch abhängig vom Druck, der auf den digitalen Zeichenstift ausgeübt wird.

Je höher die ***Farbdichte***, desto satter wird der Kontrast zu den übrigen auf der Leinwand aufgetragenen Farben. Dieser Regler lässt sich auch gut mit der Höhe der Pigmentdichte einer Farbe vergleichen.

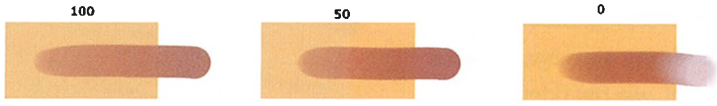
Auch diese Wirkung ist im Beispiel zu sehen. Hier wurden wieder alle übrigen Regler außer der Farbdichte auf 0 gesetzt, lediglich ***Menge an Farbe*** wurde auf 50 belassen.



Farbdichte



Als ***Farbausdehnung*** wird ein Effekt bezeichnet, der bestimmt, wie stark eine bereits auf der Ebene befindliche Farbe mit einer anderen, mit dem Pinsel aufgenommenen Farbe gemischt werden soll. Der Wert bei ***Menge an Farbe*** ist wieder auf 50 gesetzt, alle übrigen Werte, bis auf den der ***Farbausdehnung***, auf 0.
Hinweis: Neben allen Einstellungsmöglichkeiten im Tooleigenschaften-Fenster sind rechts kleine doppelte Häkchen oder Symbole zu sehen. Über diese lassen sich erweiterte Optionen bezüglich des Stiftdrucks aufrufen und anpassen. Anhand eines Beispiels auf Seite 98 wird dies veranschaulicht.



Farbausdehnung

Beim Sub-Tool ***Bit Husky/Angeraut*** lässt sich durch justieren der Einstellung ***Pinselstrich*** bestimmen, wie weit der Pinselstrich nach dem Absetzen des digitalen Zeichenstifts noch über das Bild gezogen werden soll.

Unter ***Lighter Ink/Hellere Tinte*** kann bei der Option ***Farbmischung*** und der dazugehörigen Einstellung ***Menge an Farbe*** reguliert werden, in welchem Grad die mit dem Pinsel gewählte Farbe mit der Grundfarbe der Ebene (nicht mit den sonst auf der Ebene vorhandenen Farben) gemischt werden soll.

Mithilfe der Option ***Dicke*** kann die Proportion der Pinselspitze angepasst werden. Beim traditionellen Gestalten wäre diese Einstellung in etwa mit der Dichte der Pinselhaare in Relation zu der Größe des Pinsels zu vergleichen.

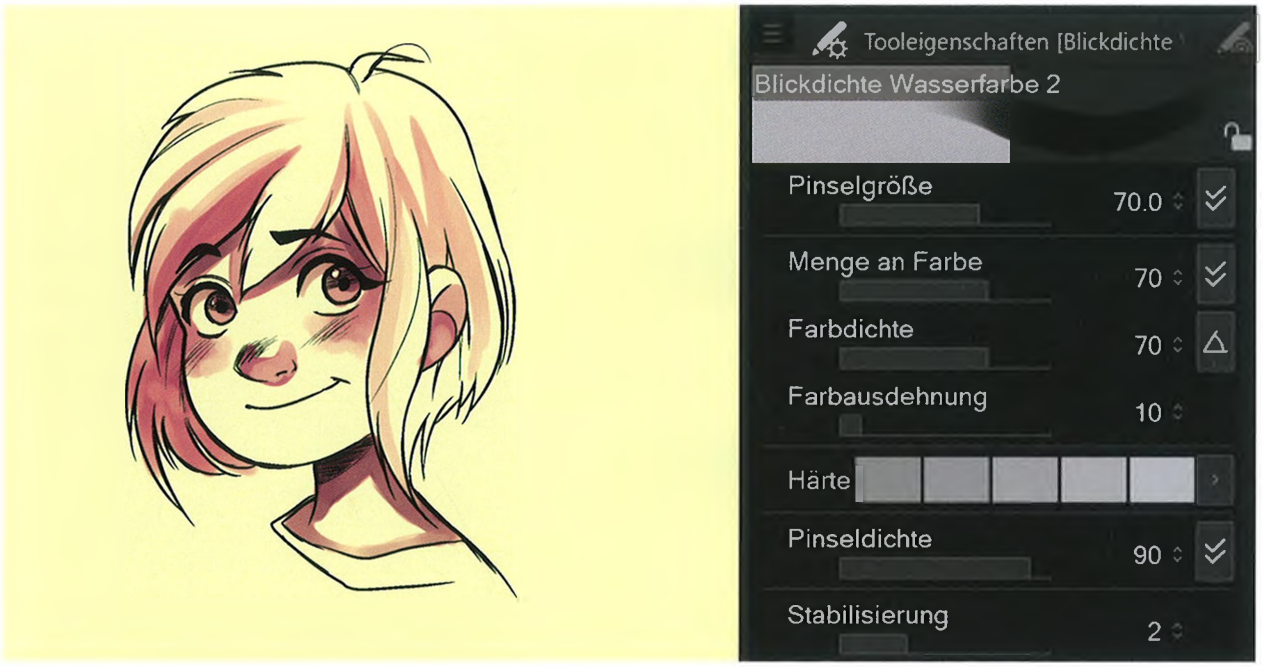
Über ***Wasserfarbenrand*** kann reguliert werden, wie stark die digitalen Farbpartikel am Rand eines Pinselstrichs abgedunkelt werden sollen.

Das Sub-Tool ***Darker bleed/Dunkel verlaufen***, eine Pinselspitze mit starker Struktur, besitzt die Einstellungsmöglichkeiten ***Partikelgröße*** und ***Partikeldichte***. Diese beiden selbsterklärenden Optionen sind vor allem beim nächsten Punkt, dem Tool ***Airbrush***, relevant.

Anhand der drei abgebildeten Illustrationen auf der gegenüberliegenden Seite wird deutlich, wie variabel das Erscheinungsbild und die Gestaltungsmöglichkeiten bei unterschiedlicher Einstellung der Parameter sind. Sie zeigen, wie vielseitig eine Koloration mit nur einem Sub-Tool, einzig durch das Verschieben der Regler im Tooleigenschaften-Fenster, wirken kann. Der Pinsel ist überall derselbe: ***Blickdichte Wasserfarbe 2*** (eine exakte Kopie des Pinsels ***Blickdichte Wasserfarbe***. Im jeweils nebenstehenden Fenster sind die verwendeten Eigenschaften zu sehen.

11b Ein Sub-Tool, mit welchem sich besonders realistisch wirkende Wasserfarben-Effekte erzielen lassen, ist ***Echte Wasserfarbe***.
Über die Veränderung der Füllmethode und das Verwenden einer Textur können hier sogar verschiedene Pinselarten mit unterschiedlicher Borstenstärke imitiert und Farben miteinander verblendet werden. Mehr Informationen zu Texturen gibt es ab Seite 47. Wie dieses Sub-Tool auf der digitalen Leinwand wirkt, ist auf Seite 101 zu sehen.

Info Da die Algorithmen der drei vorgestellten Funktionen darauf ausgelegt sind, ein besonders natürliches Kolorationsbild zu schaffen, arbeiten sie durchweg in Kombination miteinander. Genau wie es bei traditionellen Medien, wie Aquarell- oder Ölfarben, der Fall ist, ist es bei diesen Sub-Tools nicht möglich, das Verhalten der Farbe absolut zu kontrollieren. Dieser minimale „Chaos-Faktor" sorgt dafür, dass die digitale Farbe so lebendig wirkt.


Tooleigenschaften [Blickdichte
Blickdichte Wasserfarbe 2
Pinselgröße 70.0
Menge an Farbe 70
Farbdichte 70
Farbausdehnung 10
Härte
Pinseldichte 90
Stabilisierung 2

Tooleigenschaften [Blickdichte
Blickdichte Wasserfarbe 2
Pinselgröße 40.0
Menge an Farbe 50
Farbdichte 50
Farbausdehnung 50
Härte
Pinseldichte 100
Stabilisierung 2

Tooleigenschaften [Blickdichte
Blickdichte Wasserfarbe 2
Pinselgröße 40.0
Menge an Farbe 100
Farbdichte 100
Farbausdehnung 80
Härte
Pinseldichte 100
Stabilisierung 2

Fortlaufend Sprühen

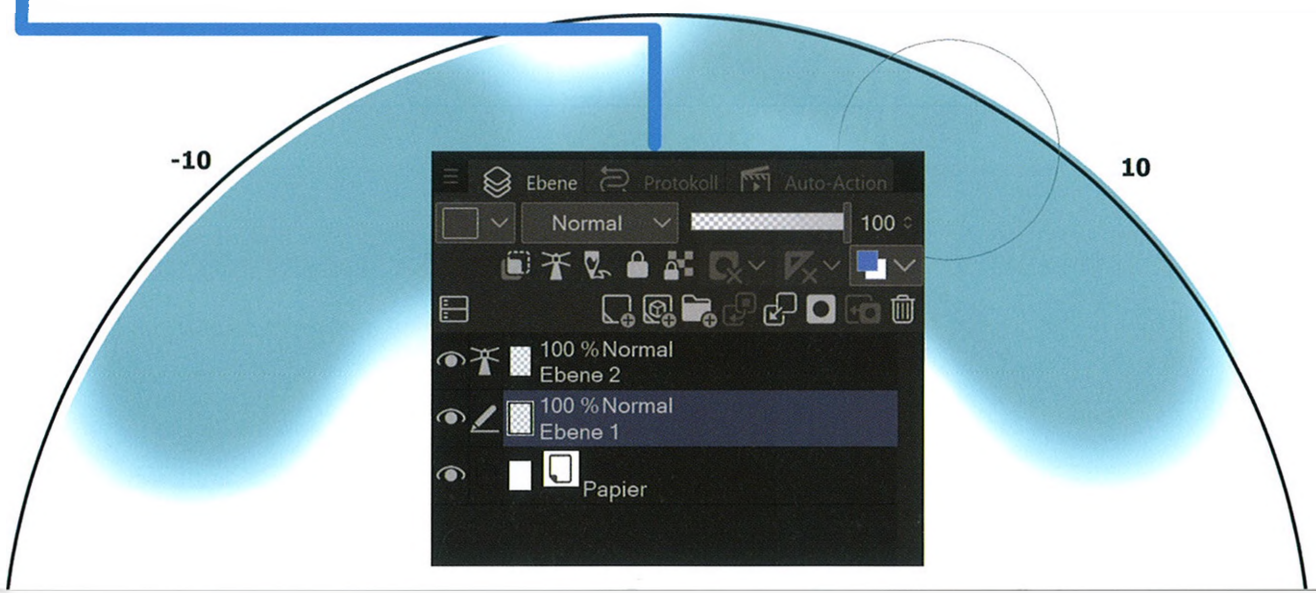
ohne Fortlaufend Sprühen

12

12 Airbrush. Für die Erstellung von Strukturen eignet sich das ***Airbrush***-Tool besonders gut. Dieses beinhaltet, neben den bereits bekannten Tooleigenschaften, drei weitere Neuerungen. Ist das Häkchen bei ***Fortlaufend Sprühen*** gesetzt, lässt sich das Erscheinungsbild von traditionell angefertigtem Airbrush besonders gut nachbilden.

Ist das Kästchen ***Linie von Referenzebene nicht überschreiten*** aktiviert, lässt sich in Bezug auf ein Lineart arbeiten, welches sich auf einer Referenzebene befindet. Durch Aktivieren des Häkchens bei ***Flächengröße*** kann bestimmt werden, wie groß der Abstand der mit Airbrush gestalteten Fläche zum Lineart sein soll.

Beim Sub-Tool ***Sprühen*** sorgt die Einstellung ***Sprühabweichung*** dafür, dass die digitalen Farbpartikel ungleichmäßig auf die Leinwand gesprüht werden (ähnlich wie bei einem teilweise verstopften Sprühkopf einer echten Spraydose).

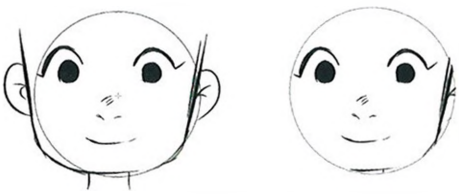


13 Decoration/Dekoration. Clip Studio Paint bietet bereits in der Standardeinstellung eine Fülle an dekorativen Elementen. So erscheinen im Sub-Tool Fenster neun Kategorien, in welchen es wiederum zahlreiche Auswahlmöglichkeiten gibt. Sie alle können individuell angepasst werden. Hier lohnt sich umfangreiches Ausprobieren!

Die im Tooleigenschaften-Fenster aufgeführten Einstellungsmöglichkeiten sind hier meist selbsterklärend oder wurden bereits bei einem der vorigen Elemente erläutert. Im Zweifelsfall hilft auch ein Blick in den Index ab Seite 136.

14 Eraser/Radierer. Mit dem ***Radierer***-Tool lassen sich Bildelemente von einer Ebene löschen. Genauso wie bei den Zeichen- und Malwerkzeugen kann hier zwischen verschiedenen Pinselspitzen mit unterschiedlichen Eigenschaften gewählt werden. So lässt sich präzise arbeiten.

15 Blend/Überblenden. Mithilfe der ***Überblendungs***-Sub-Tools können können bereits auf der Ebene vorhandene Farben miteinander verblendet werden. Auch hier gibt es eine Reihe von Sub-Tools, mit denen sich verschiedenartige Verblendeffekte erschaffen lassen.
Ein besonderes Sub-Tool ist hier der ***Copy stamp/Kopierstempel***. Mit diesem lässt sich ein Bereich auf der aktuellen Ebene aufnehmen und anschließend kopieren.

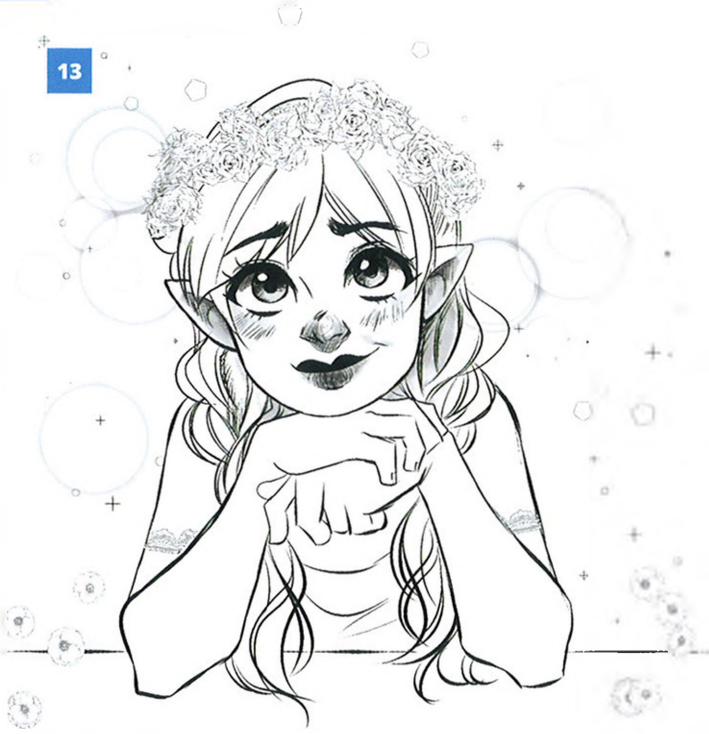


Zum Aufnehmen eines Bereichs die ALT-Taste gedrückt halten und dabei kurz mit dem Tablett-Zeichenstift auf den gewünschten Teil der Illustration tippen. Nun die ALT-Taste loslassen und wie gewohnt auf die Leinwand malen. Der aufgenommene Bereich wird jetzt, ausgehend davon, wo der Zeichenstift als erstes aufgesetzt wird, reproduziert.

Ist das Häkchen bei ***Referenzposition jedes Mal anpassen*** gesetzt, bewegt sich der Zeichenstift immer in Relation zum ursprünglich aufgenommenen Punkt. Der Referenzpunkt bleibt also durchweg an derselben Stelle. Ist das Kästchen nicht angeklickt, wird die Referenzposition in Relation zum Zeichenstift beibehalten. Der Referenzpunkt wird also mitgenommen.

Ist die Option ***Modus für Angabe der Referenzposition*** aktiviert, lässt sich der Referenzpunkt festlegen, genau wie auch über die ALT-Taste. Vor Beginn des Kopierens muss die Option jedoch wieder deaktiviert werden indem das Häkchen entfernt wird. Dies ist praktisch, wenn beispielsweise am Tablet ohne Tastatur gearbeitet wird.

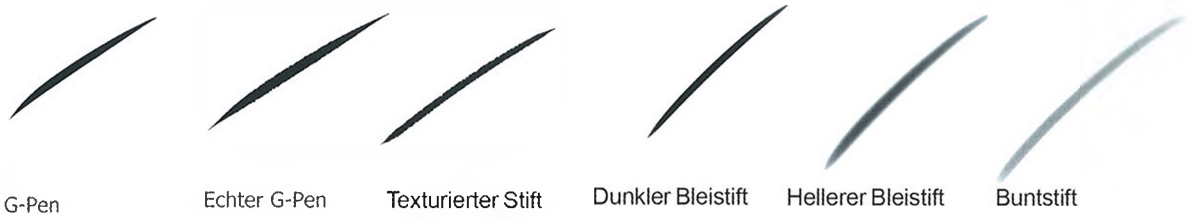
13

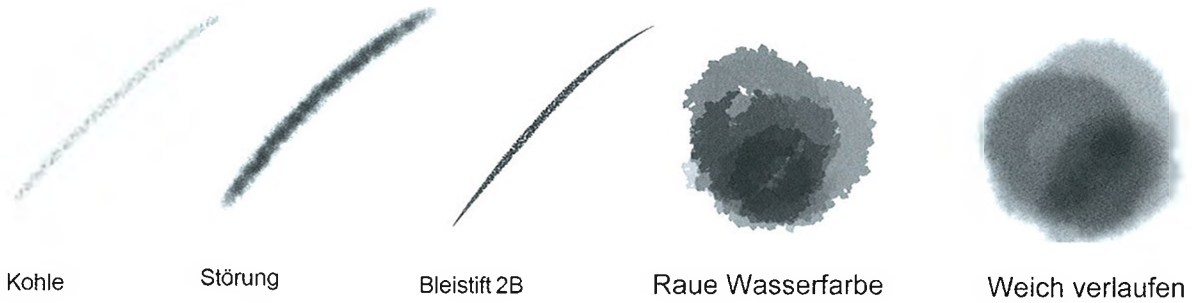


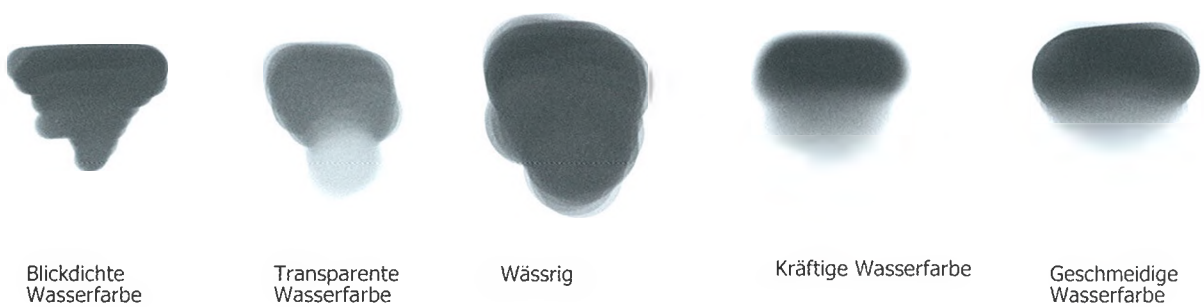
15

ÜBERSICHT DER STANDARD-PINSELSPITZEN

Diese Übersicht zeigt, wie die Illustrationswerkzeuge in ihren Standardeinstellungen aussehen.



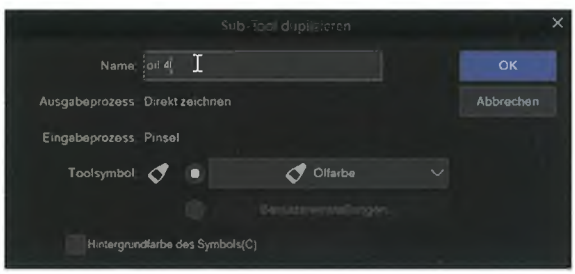


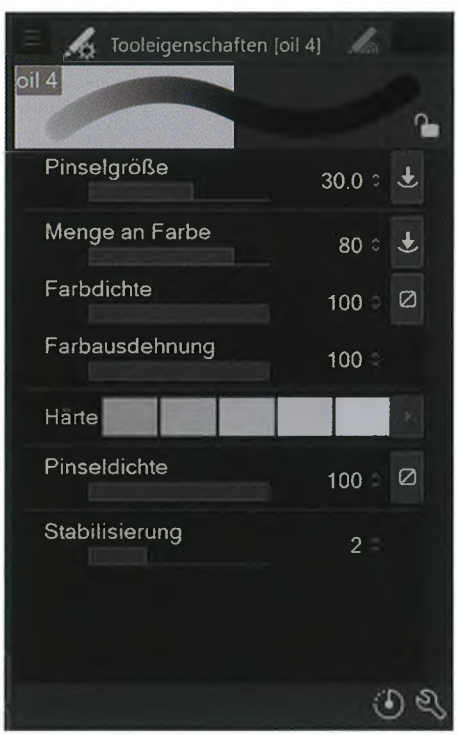


EINEN EIGENEN PINSEL ERSTELLEN

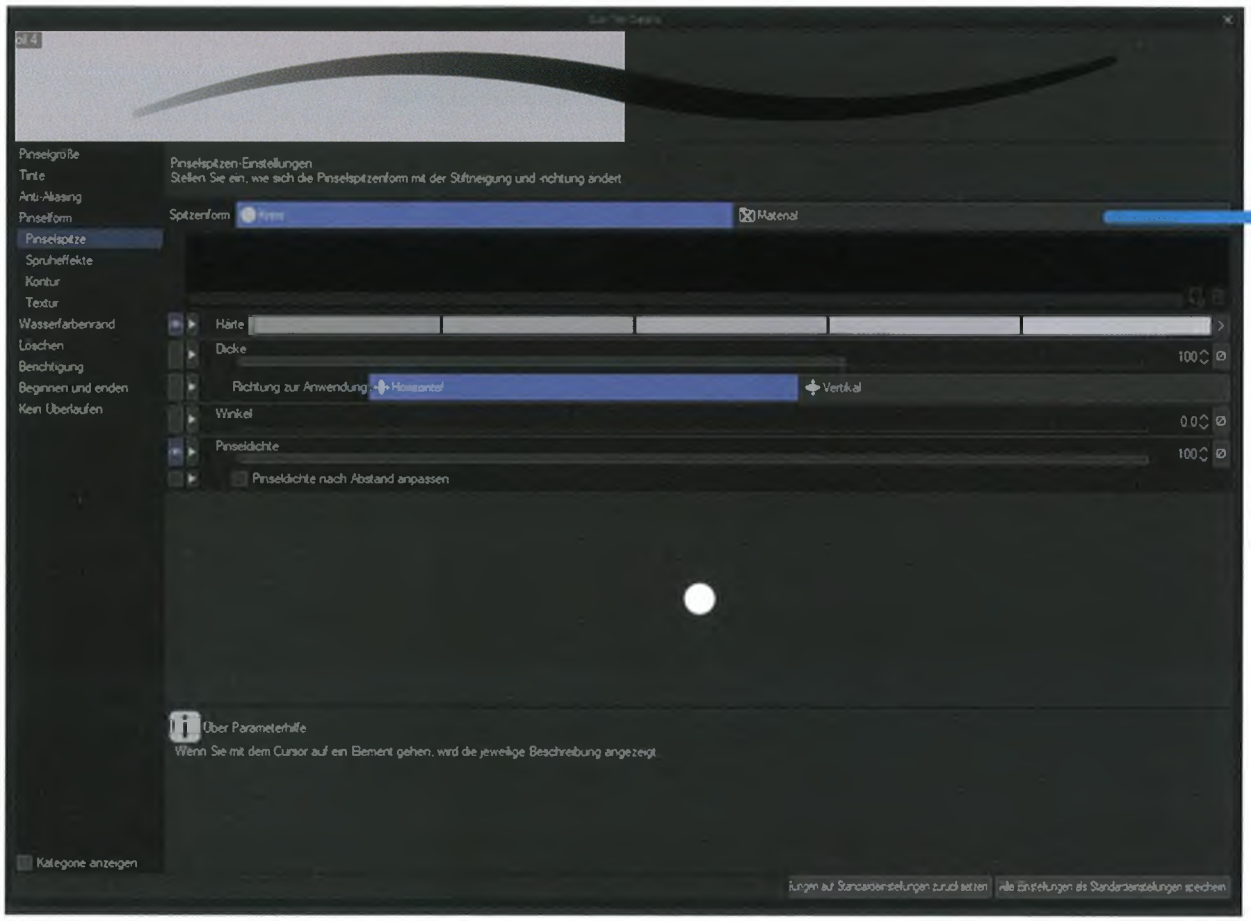
Clip Studio Paint bietet auch die Möglichkeit, eigene Pinselspitzen zu erstellen. Basis dafür bildet stets ein bereits vorhandenes Sub-Tool. Dieses wird durch einen Klick auf das mittlere der drei unten rechts im Fenster abgebildeten Symbole, ***Ausgewähltes Sub-Tool kopieren***, dupliziert.

Im nun erscheinenden Dialogfenster kann das Tool benannt und mit einem eigenen Symbol versehen werden. Darüber hinaus kann das Symbol auch mit einer eigenen Farbe markiert werden. Übrigens: Der in diesem Beispiel erstellte Pinsel mit der Bezeichnung ***oil4*** wird auch ab Kapitel 5 verwendet.



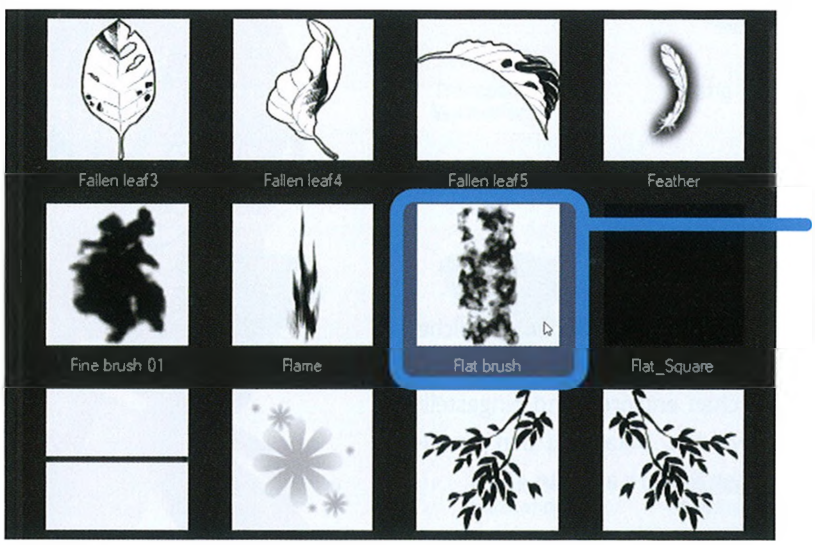


Anschließend können sämtliche Parameter den eigenen Wünschen entsprechend eingestellt werden. Details zu den einzelnen Reglern ab Seite 41.

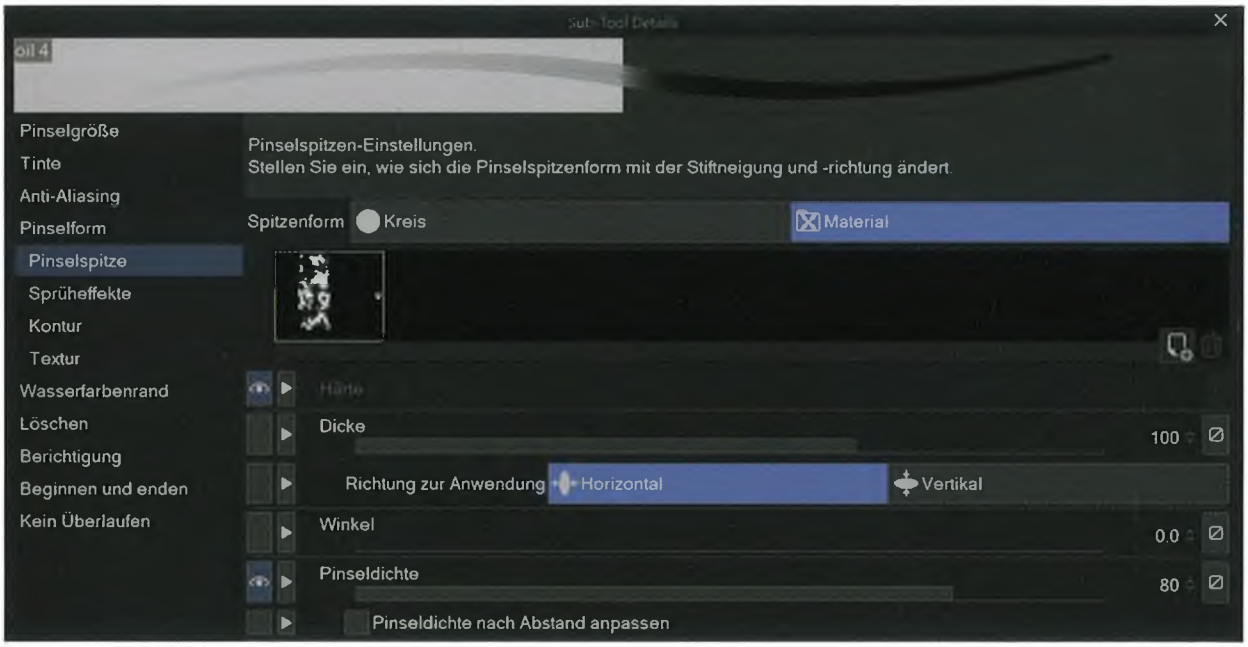


Über einen Klick auf das Schraubenschlüssel-Symbol unten rechts im Sub-Tool-Fenster können weitere Eigenschaften des Pinsels bestimmt werden. In diesem Fenster, genannt ***Sub-Tool Details***, können über die Option ***Pinselspitze***, die sich links mittig im Fenster befindet, auch bereits installierte Texturen auf den Pinsel angewendet werden.

Um eine oder mehrere Texturen auf den Pinsel zu legen, zunächst auf den Balken ***Material*** klicken, dann auf das Icon ***Pinselspitzenform hinzufügen*** direkt rechts darunter neben dem Mülltonnen-Symbol (***Ausgewählte Pinselspitzenform löschen***). Jetzt öffnet sich die Materialbibliothek.



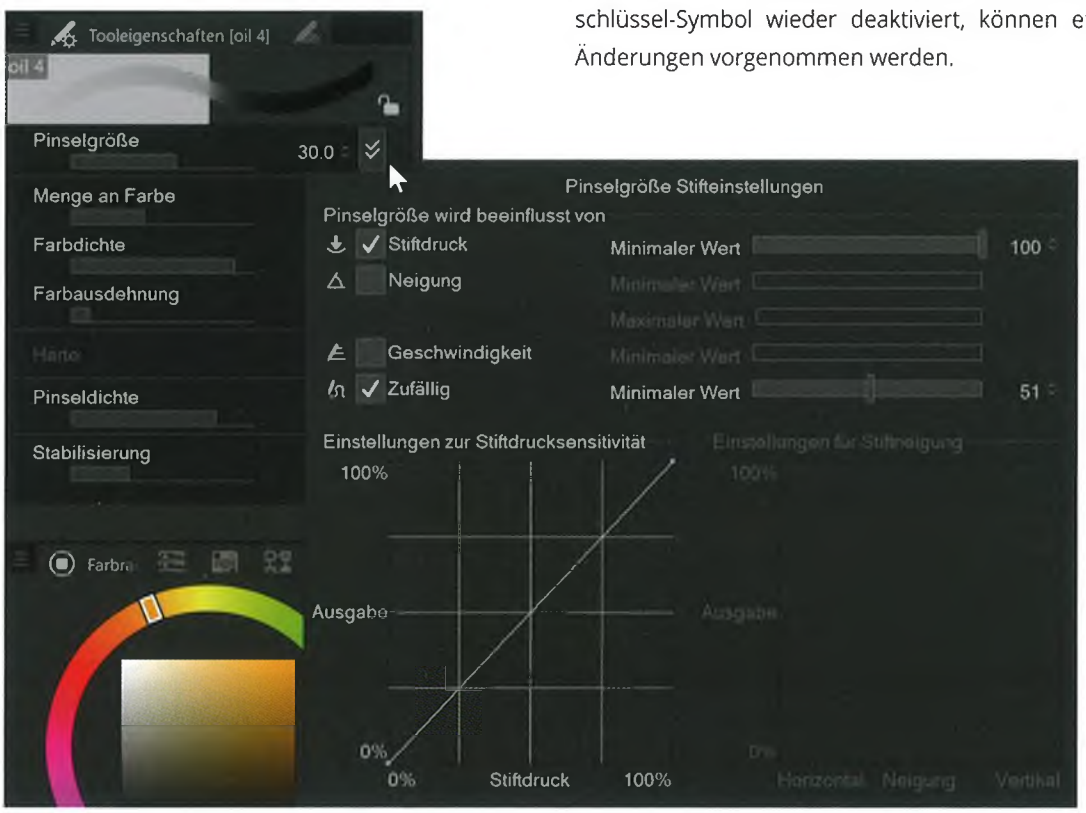
Über die Suchfunktion oben links im nun erschienenen Fenster mit der Bezeichnung ***Pinselspitzenform auswählen*** lassen sich mit Schlagworten (vorzugsweise auf Englisch) verschiedene Elemente suchen. Unten links im Fenster kann zudem die Ansicht der Auflistung verändert werden. Für den Pinsel ***oil4*** wurde die Textur ***Flat brush*** gewählt.



Die Textur erscheint nun im Fenster ***Sub-Tool Details*** und kann mithilfe weiterer Einstellungen noch exakter definiert werden. Darunter fallen auch Parameter, die sich später mit dem Druck des Grafiktablett-Stifts regulieren lassen.

Um dem Pinsel noch etwas mehr Dynamik zu verleihen, wurde im Fenster ***Pinselgröße Effektursprungseinstellungen***, welches durch einen Klick auf die kleinen Häkchen rechts neben dem Regler für die ***Pinselgröße*** zu finden ist, die Option ***Zufällig*** angewählt. So wird die Textur nicht linear, sondern in ständig wechselnder Ausrichtung auf die Leinwand gebracht. Dies verleiht dem Erscheinungsbild der digitalen Farbe zusätzlich Lebendigkeit.

Um die Einstellungen eines Pinsels zu speichern, muss das Schraubenschlüssel-Symbol, welches sich rechts unten in der Ecke der Pinselvorschau befindet, aktiviert werden. Auch wenn während des Illustrierens andere Regler, wie beispielsweise ***Menge der Farbe*** oder die ***Pinselgröße*** geändert werden, kehrt Clip Studio Paint nach Wechsel eines Tools immer wieder zu den gesetzten Einstellungen zurück. Wird das Schraubenschlüssel-Symbol wieder deaktiviert, können erneut Änderungen vorgenommen werden.

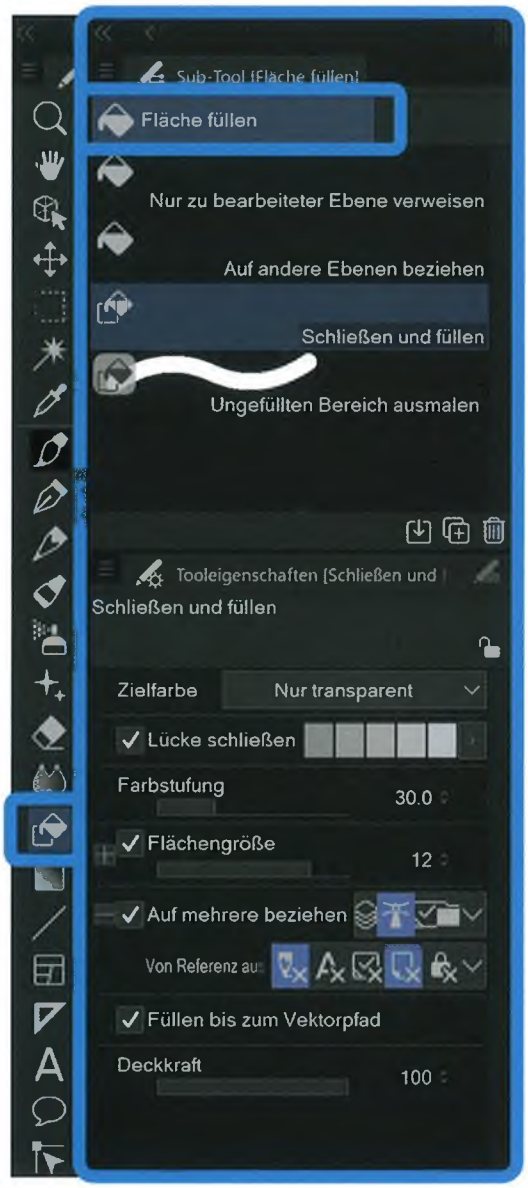


FLÄCHEN, FARBEN UND FORMEN

16 Fill/Fläche füllen. Mithilfe des Fülleimer-Tools lassen sich Flächen mit nur einem Klick mit Farbe füllen. Das dabei gewählte Sub-Tool bestimmt, ob nur auf der aktuell angewählten Ebene gearbeitet werden soll ***(Nur zu bearbeiteter Ebene verweisen)***, oder ob auch alle anderen sichtbaren Ebenen zu berücksichtigen sind ***(Auf andere Ebenen beziehen)***.

Im Tooleigenschaften-Fenster lässt sich mithilfe der Optionen ***Lücke schließen*** und ***Flächengröße*** festlegen, wie weit der äußere Rand einer Farbfläche mit den ihn umgebenden Konturen überlappen soll. Je höher die eingestellten Werte, desto weiter ragt die Ausdehnung der Farbfläche in das Lineart hinein. Diese Funktionen sind besonders hilfreich, wenn beim Zeichnen eines Linearts zuvor ein hohes Anti-Aliasing gewählt wurde. Störende weiße Ränder zwischen Farbfläche und Lineart können so umgangen werden.

Eine besonders praktische Möglichkeit bietet das Sub-Tool ***Close and fill/Schließen und füllen***. Mit diesem lassen sich auch Elemente, die mehrere kleinere Flächen enthalten, mit nur einem Klick komplett füllen. Dabei ist es wichtig, dass die äußere Kontur des gezeichneten Objekts vollständig geschlossen ist. Wie diese Funktion eingesetzt werden kann, zeigt das nebenstehende Beispiel.



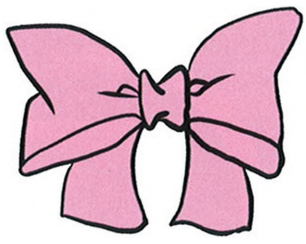
16

Das fertige Lineart der Schleife wird zunächst als ***Referenzebene*** markiert (siehe Seite 26). Anschließend wird eine neue Ebene erstellt und in der Hierarchie im Ebenenfenster unter die Ebene mit dem Lineart gezogen.

a Als nächstes wird die leere Ebene angewählt und über die Farbauswahl eine Farbe aufgenommen (Details zur Farbauswahl ab Seite 78). Jetzt das Sub-Tool ***Close and fill/Schließen und füllen*** auswählen, dann das Objekt mit dem Zeichenstift vollständig umkreisen. ***b*** Die Fläche wird nun komplett gefüllt. Mit dem regulären Fülleimer wären hier mehrere Klicks nötig.

a

Mit dem Sub-Tool ***Paint unfilled area/Ungefüllten Bereich ausmalen*** lassen sich kleinere Bereiche, die beim Füllvorgang nicht erfasst wurden, nachträglich zur gefüllten Fläche hinzufügen. Dabei wird zum Füllen die Farbe der nächsten angrenzenden Fläche verwendet. Da sich mit diesem Füllwerkzeug wie mit einem Pinsel malen lässt, ist präzises Arbeiten möglich und selbst kleinste Flächen können erfasst werden.



b

17a

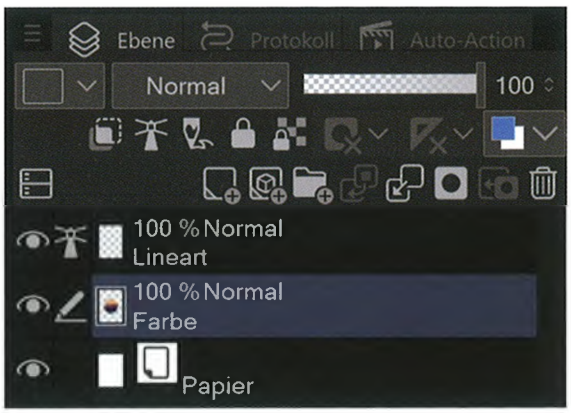
17a Gradient/Verlauf. Über das ***Gradient/Verlauf***-Tool lassen sich viele verschiedene Farbverläufe generieren. Hierbei können alle Vorlagen aus der Sub-Tool Kategorie über das Tooleigenschaften-Fenster individualisiert werden.

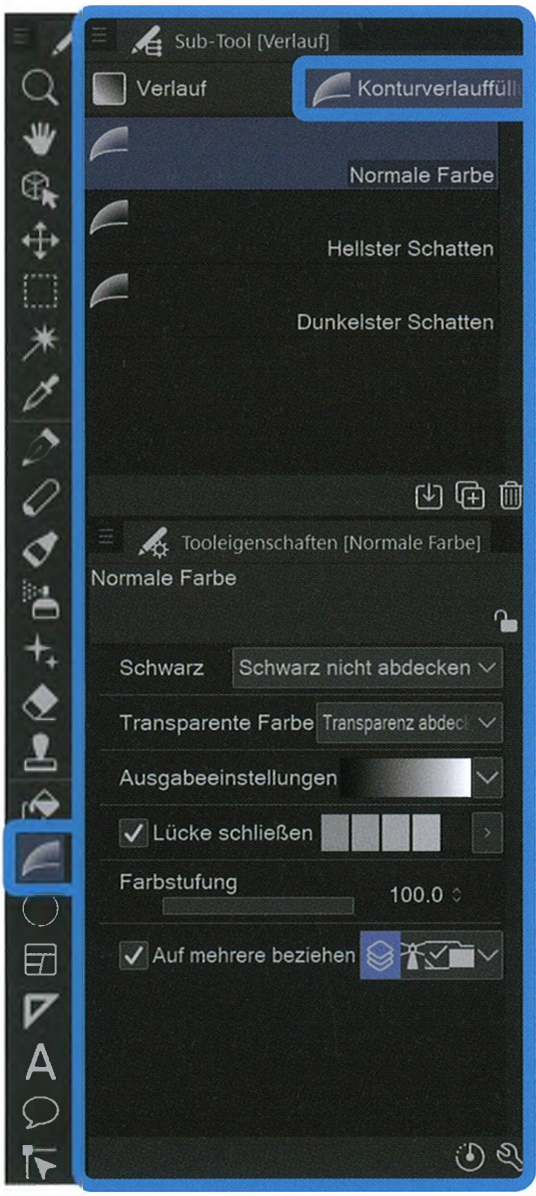
Durch Halten und Ziehen des Tablett-Zeichenstifts kann bestimmt werden, in welche Richtung der Farbverlauf führen soll und in welcher Ausdehnung er dargestellt wird.

Im Tooleigenschaften-Fenster können Farben mittels eines Klicks auf das kleine + links vor dem Farbvorschaubalken und durch Öffnen des Fensters ***Erweiterte Einstellungen*** zum Verlauf hinzugefügt oder gelöscht werden.

Mit den Tooleigenschaften ***Form*** und ***Randprozess*** lassen sich der Ausgangspunkt sowie das allgemeine Erscheinungsbild des Farbverlaufs bestimmen.

Wird bei Zeichenziel die Option ***Verlaufsebene hinzufügen*** aktiviert, legt das Programm für den erstellten Verlauf nochmals eine gesonderte Ebene an, anstatt diesen auf die aktive Arbeitsebene zu legen.





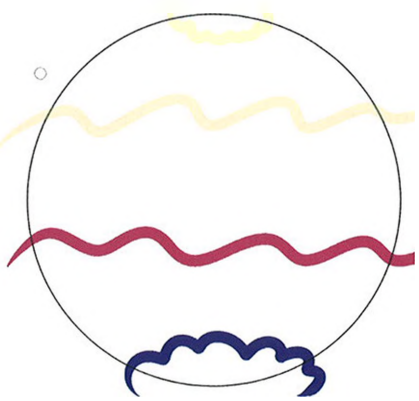
17b

17b Unter dem ***Gradient/Verlauf***-Tool lässt lässt sich das Sub-Tool ***Konturverlauffüllung*** aufrufen.

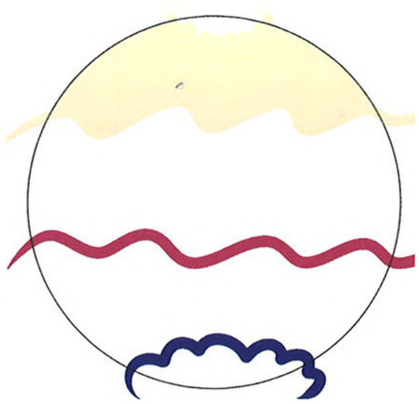
Mithilfe dieses Sub-Tools lassen sich individuelle und dynamische Verläufe zwischen Farben erstellen, die sich bereits auf der digitalen Leinwand befinden. Das folgende Beispiel veranschaulicht dies.

Ein wichtiger Hinweis vorab: Sowohl beim Erstellen der Form (in diesem Fall ein Kreis) als auch bei den mit dem Pen gezogenen Linien (Beige, Gelb, Magenta und Violett), muss das ***Anti-Aliasing*** auf die ***härteste Stufe***, die Option ganz links, eingestellt sein. Sonst entsteht der gezeigte Effekt nicht.

1

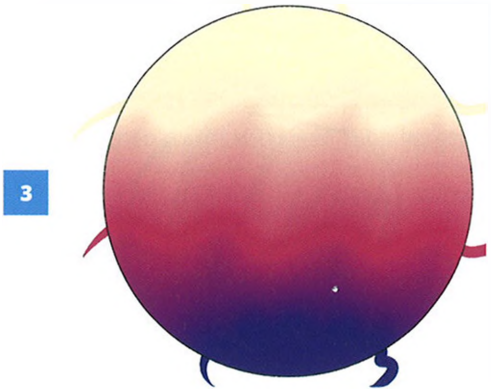


2

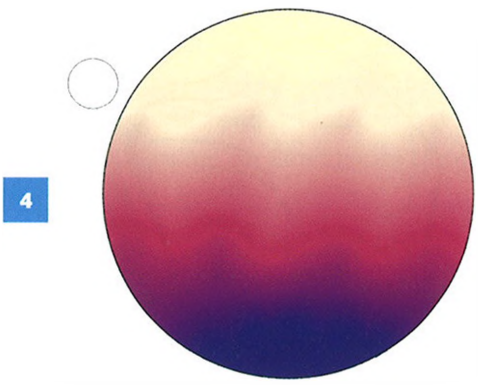


1 Zuerst wird eine geschlossene Form angelegt. Das Lineart befindet sich in der Hierarchie des Ebenenfensters ganz oben. Darunter liegt die Ebene mit den fabigen Linien. Auf diese wird nun auch der Verlauf gebracht.

2 Der Regler ***Farbabstufung*** wird auf ***100%*** gesetzt, anschließend wird in die weiße Fläche zwischen den beiden obersten Linien geklickt. Das Tool erstellt nun zwischen diesen einen Farbverlauf und überschreitet dabei den schwarzen Kreis nicht.



3



4

3 Durch vier weitere Klicks in die Zwischenräume werden alle Farben über Verläufe miteinander verbunden.

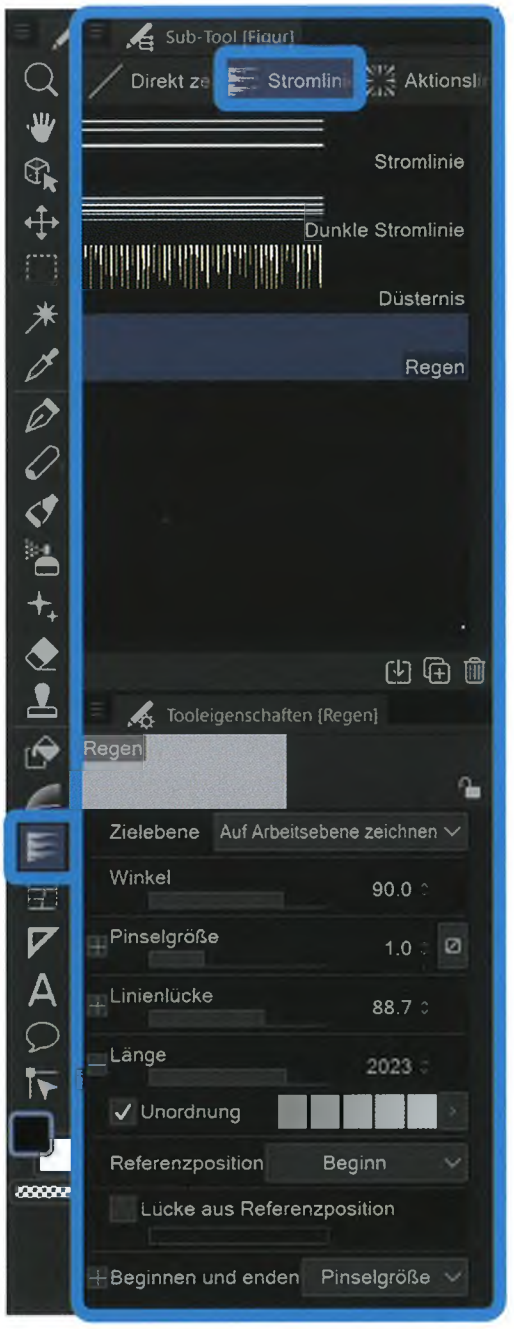
4 Abschließend können die überstehenden Linien mithilfe des ***Radierer***-Tools entfernt werden. Über ***Ausgabeeinstellungen*** im Tooleigenschaften-Fenster lässt sich das Erscheinungsbild des Verlaufs durch bewegen der Kurvenlinie noch detaillierter bestimmen. Um die Kurve wieder auf den Standardwert zurückzusetzen, einfach die kleinen blauen Punkte anklicken, gedrückt halten und über den Rand des Rahmens hinausziehen.

18a Figure/Figur. Das ***Figur***-Tool ist ein klassisches Formenwerkzeug. Über die erste Kategorie, ***Direct draw/Direkt zeichnen***, können einzelne Linien, Kreise, Rechtecke und andere geometrische Formen auf die Leinwand gebracht werden.

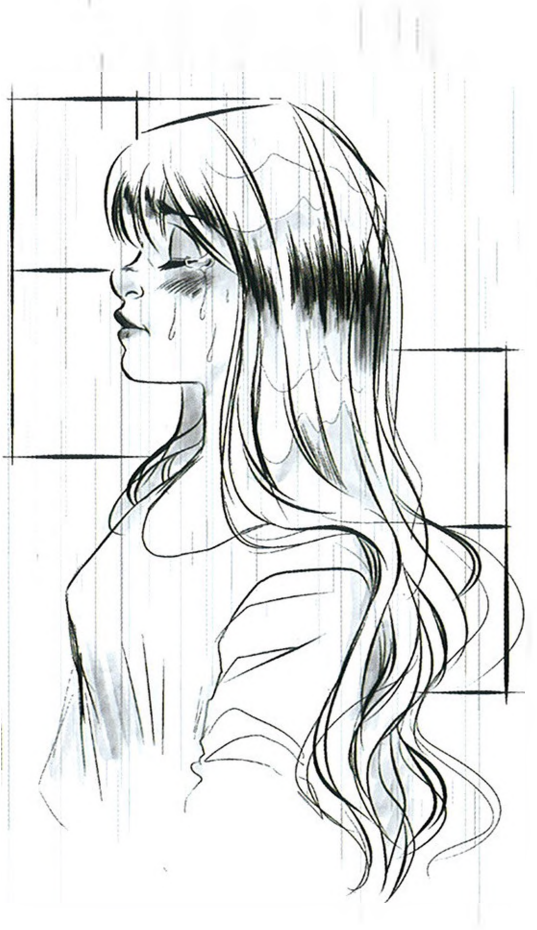
Im Tooleigenschaften-Fenster kann über den Regler ***Pinselgröße*** die Liniendicke der jeweiligen Form bestimmt werden. Über die Option ***Pinselform*** lässt sich das Erscheinungsbild einer gezogenen Linie oder deren Form festlegen. Neben klassischen und stilisierten Pinseln sind auch einige dekorative Elemente, wie beispielsweise Sterne, in der Standardversion von Clip Studio Paint PRO enthalten. Verfügt man über einen personalisierten Account im Programm, kann die Bibliothek über die Cloud individuell erweitert werden.

Ist in der ***Direkt zeichnen***-Kategorie das Sub-Tool ***Rechteck*** oder ***Polygon*** ausgewählt, kann über die Optionen ***Rundungen von Ecken*** und ***Linie/Füllung*** im Tooleigenschaften-Fenster das Erscheinungsbild der Form näher bestimmt werden. Ist das Häkchen bei ***Aspektarten*** gesetzt, können Formen in festen Seitenverhältnissen generiert werden. Durch einen Klick auf das kleine + vor der Option werden zwei Regler sichtbar, mithilfe derer sich die horizontale und vertikale Länge sowie das Seitenverhältnis der Figur präzise einstellen lassen.

18a



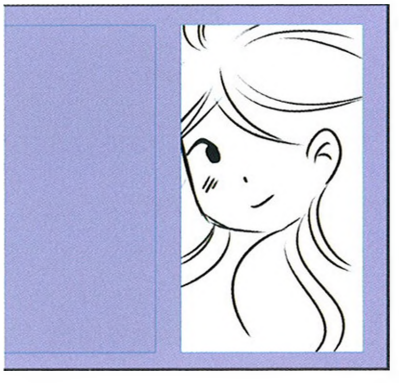
18b



18b Die beiden weiteren Sub-Tool-Kategorien, ***Stromlinie*** und ***Aktionslinien*** sind vorrangig für das Erstellen von ***Effekten*** in Comics und Mangas relevant.

Für den Illustrationsbereich interessant ist unter ***Stromlinie*** das Sub-Tool ***Rain/Regen***. Über dieses können individuelle Regeneffekte gestaltet werden.

19 Frame border/Panelumriss. Dieses Tool ist primär für das Erstellen von Comic- und Mangaseiten wichtig. Hier gibt es zahlreiche Möglichkeiten für die Gestaltung und Anordnung einzelner Panels. Ein mit dem Frameborder gezogener Rahmen erstellt direkt eine Ebenengruppe, die aus Hintergrundebene, Illustrationsebene und einer Maske besteht. Letztere verhindert, dass man über die äußeren Linien des Rahmens hinausmalen kann.



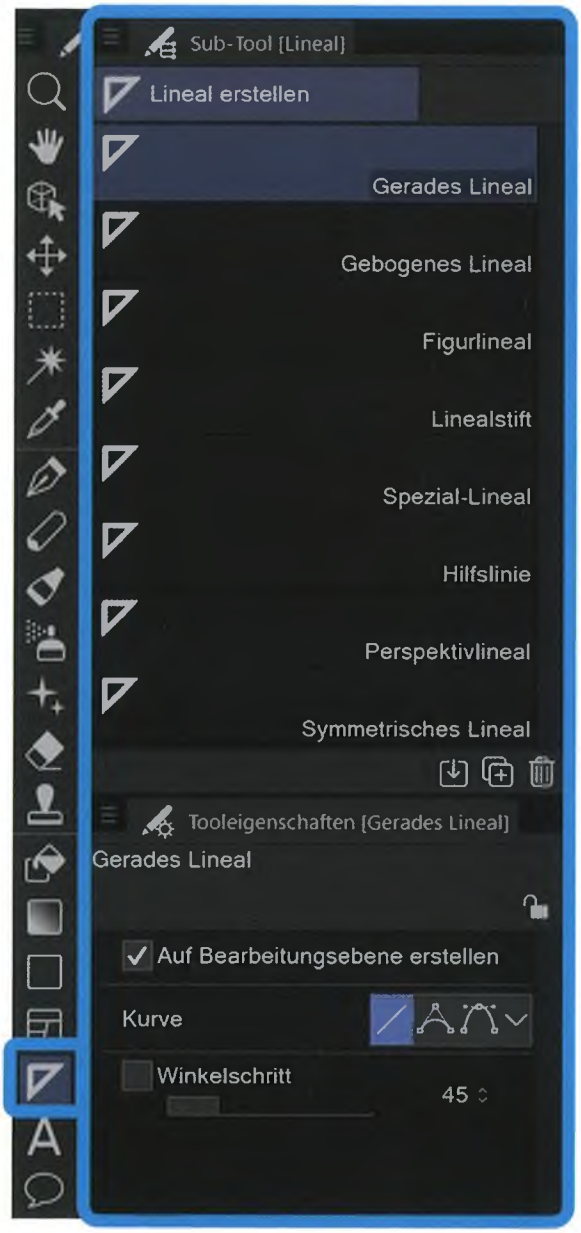
20 Ruler/Lineal. Das ***Ruler/Lineal***-Tool ist ein sehr vielseitiges Werkzeug. Es hilft besonders beim Erstellen von Perspektiv- und Hilfslinien. Im Folgenden werden einige Funktionen dieses wichtigen Tools vorgestellt.

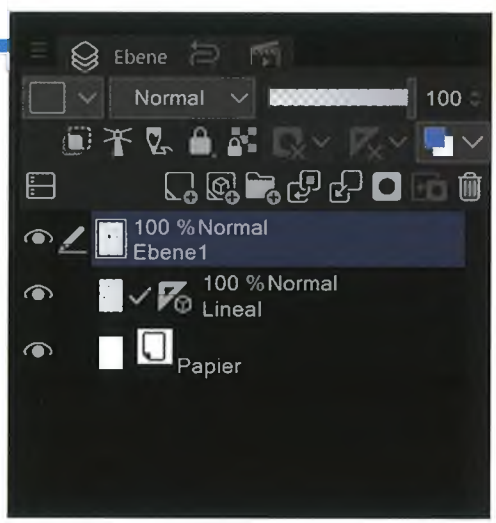
Linear ruler/Gerades Lineal ist das erste Sub-Tool in der Liste. Mit diesem lassen sich gerade, vertikale und horizontale Lineale auf die Leinwand bringen. Mit allen anderen Linealen können geometrische Formen, gekrümmte Linien und Spezialeffekte erstellt werden.

Ist im Tooleigenschaften-Fenster bei ***Auf Bearbeitungsebene erstellen*** ein Häkchen gesetzt, wird das Lineal direkt auf die aktuell ausgewählte Ebene gesetzt. Ist diese Option nicht aktiviert, wird für das Lineal eine eigene, neue Ebene mit der Bezeichnung ***Lineal*** generiert.

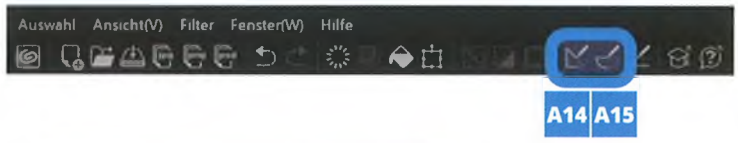
In diesem Beispiel wurde das Lineal direkt auf der Bearbeitungsebene erstellt. Im Ebenenfenster ist neben der Miniaturansicht der Ebene nun das Lineal-Symbol zu sehen. Dieses kann per Drag and Drop auch auf andere Ebenen gezogen werden.

Um das ***Ruler/Lineal***-Tool verwenden zu können, werden die Icons ***14*** und ***15*** der ***Befehlsleiste*** (Bereich ***A***, Seite 20) benötigt. Diese können durch einen Klick aktiviert oder deaktiviert werden. Ist ein Icon aktiv, erscheint es etwas dunkler. Es können dabei beide gleichzeitig angewählt sein, oder nur eines von beiden.

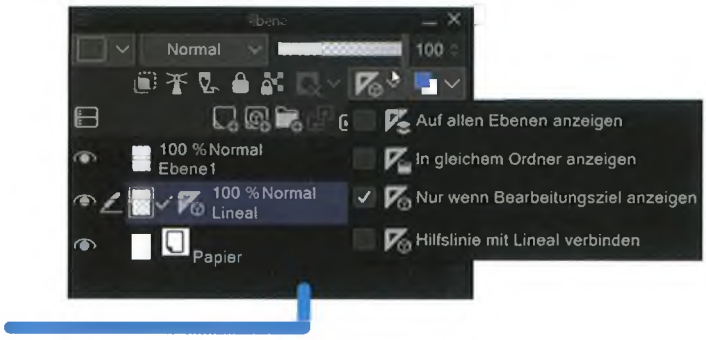




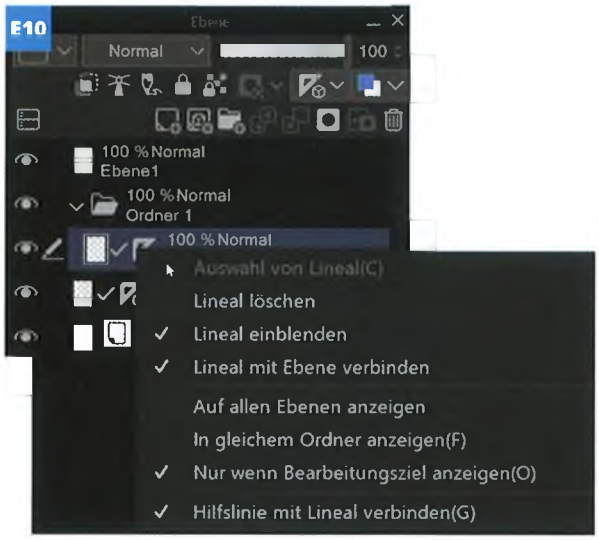
Bereich A: 14 An Lineal ausrichten. Damit sich die mit einem Zeichenwerkzeug gezogenen Linien an einem vertikalen oder horizontalen Lineal ausrichten, muss dieses Icon aktiviert sein. Dabei spielt es keine Rolle, wie hoch die Anzahl der Lineale auf der Leinwand ist. Der Stift orientiert sich automatisch immer an dem Lineal, welches am nächsten liegt.



Bereich A: 15 An Spezial-Lineal ausrichten. Sobald ein anderes Lineal als das ***Linear ruler/Gerade Lineal*** verwendet wurde, wie zum Beispiel ***Curve ruler/Gebogene Lineal*** oder das ***Figurlineal***, muss dieses Icon ausgewählt sein, damit sich ein gewähltes Zeichentool daran ausrichtet.



Über das Icon mit der Nummer ***10*** des ***Ebenenfensters*** (Seite 27) können die mit Linealen versehenen Ebenen organisiert werden.



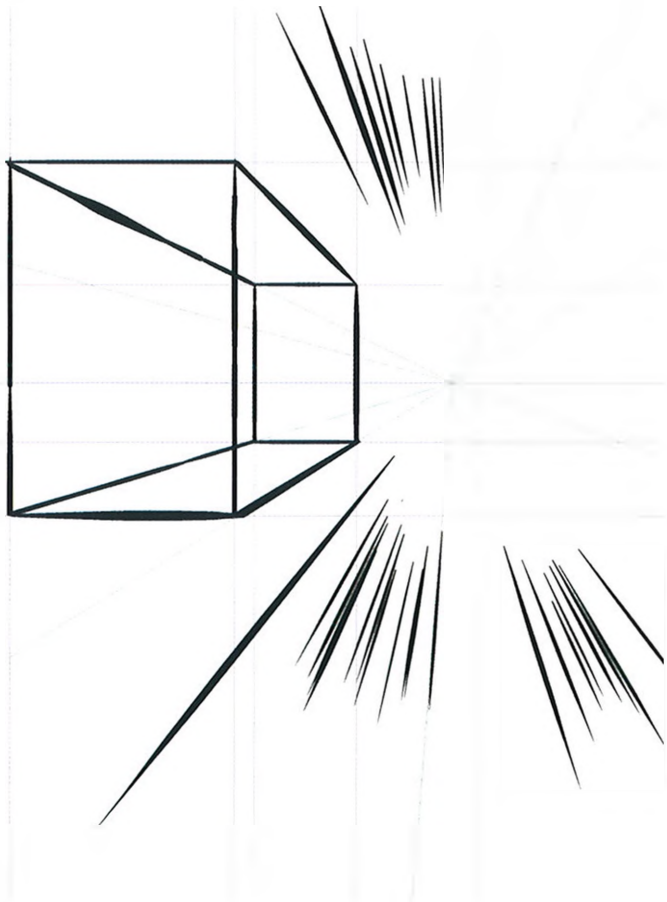
Bereich E: 10 Anzeigebereich für Lineal einstellen. Ist bei der ersten Option, ***Auf allen Ebenen anzeigen***, ein Häkchen gesetzt, und sind die Icons 14 und 15 der Befehlsleiste aktiv, richtet sich der mit dem Zeichenwerkzeug gezogenen Pinselstrich immer am Lineal aus – unabhängig davon, auf welcher Ebene man sich tatsächlich befindet.

Ist ***In gleichem Ordner anzeigen*** aktiviert, orientiert sich der Strich des Zeichenstifts nur an den Linealen, die sich innerhalb eines Ordners befinden.

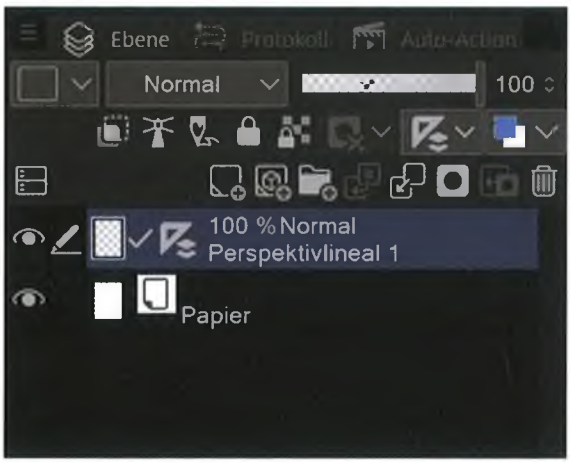
Die Funktion ***Nur wenn Bearbeitungsziel anzeigen*** sorgt dafür, dass das Lineal nur in Verbindung mit der Ebene aktiv ist, auf welcher es sich befindet.

Über den letzten Punkt, ***Hilfslinie mit Lineal verbinden***, lassen sich zuvor generierte Hilfslinien genau wie ein Lineal benutzen. Diese Option funktioniert unabhängig von den drei anderen. Durch einen Rechtsklick auf das Lineal-Symbol im Ebenenfenster kann das Lineal wieder gelöscht werden.

Info Wurde im Hauptmenü über ***Ansicht*** das ***Lineal*** eingeblendet, sind links und über der Leinwand schmale Lineale zu sehen. Aus diesen können per Drag and Drop vertikale und horizontale Hilfslinien herausgezogen werden. Diese ***Hilfslinien*** können, wenn das Häkchen bei ***Hilfslinie mit Lineal verbinden*** gesetzt ist, genauso wie die über das ***Ruler/Lineal***-Tool erstellten Lineale verwendet werden.



Das ***Perspective ruler/Perspektivlineal*** ist ein wichtiges Sub-Tool, wenn es um die Festlegung von Fluchtpunkten und die Bestimmung einer Horizontlinie geht. Ein großer Vorteil dieses Sub-Tools ist, dass selbst wenn mit dem Pinsel nicht exakt auf den Perspektivlinien gezeichnet wird, alle Pinselstriche stets am Fluchtpunkt ausgerichtet werden. So lassen sich perspektivische Motive leicht umsetzen.



Für Muster und individuelle Ornamente ist das ***Symmetrical ruler/Symmetrisches Lineal***-Sub-Tool besonders gut geeignet. Mit seiner Hilfe können alle an ihm ausgerichteten Bildelemente symmetrisch gespiegelt werden. Die Anzahl der Spiegelachsen ist dabei beliebig. Auf diese Weise können mit wenig Aufwand interessante Effekte geschaffen werden.

21 Text. Über das ***Text***-Tool lassen sich alle auf dem PC installierten Schriftarten aufrufen und per Textbox in die digitale Leinwand einfügen. Schriftgröße, Schriftfarbe und Ausrichtung können über das Tooleigenschaften-Fenster eingestellt werden. Besonders für Illustrationen, bei denen Typografie eine zentrale Rolle spielt, lassen sich mit diesem Tool tolle Effekte erzielen.

22 Balloon/Sprechblase. Über das ***Sprechblasen***-Tool können verschiedene Comic-Sprechblasen und Comic-Effekte eingefügt werden. Die Sub-Tools halten dafür eine Auswahl verschiedener Formen und Einstellungsmöglichkeiten bereit. Dieses Werkzeug wird weniger im Illustrationsbereich sondern vorrangig beim Erstellen von Comics und Mangas eingesetzt.

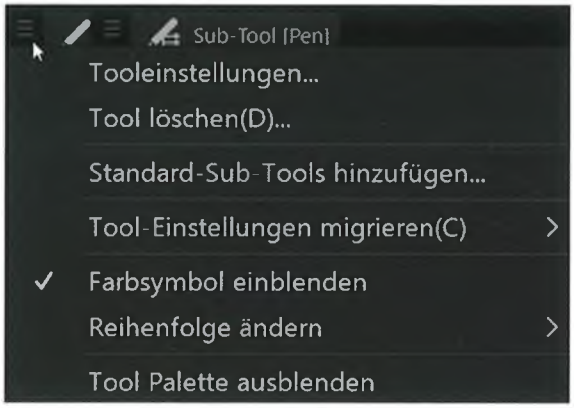
23 Correct line/Linie berichtigen. Dieses Tool ist besonders für das Bearbeiten von vektorenbasierten Linearts interessant. Es wird in Kapitel 4 ab Seite 74 anhand eines Beispiels ausführlich erklärt.

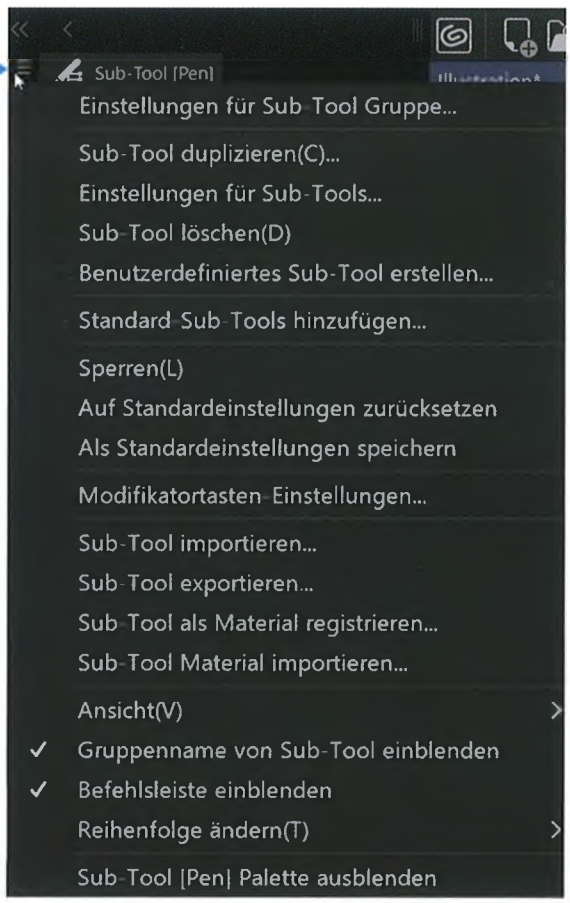
24 Vorder- und Hintergrundfarbe, Transparenz. Die über das Farbrad ausgewählten Farben erscheinen in diesen kleinen Quadraten, das linke gibt dabei die Vordergrundfarbe an, das rechte die Hintergrundfarbe. Auch durch einen Doppelklick direkt auf die Quadrate kann eine Farbe bestimmt werden. Details zur Farbauswahl und Informationen zu den verschiedenen Farbmodi gibt es auf den Seiten 78 und 61.

Die dritte Option, ***Transparenz***, wird durch den gekachelten rechteckigen Balken dargestellt und ist vorrangig bei der Erstellung von Masken wichtig (Seite 28). Der kleine hellblaue Rahmen zeigt, welches der drei Felder gerade ausgewählt ist.

EINSTELLUNGSMÖGLICHKEITEN DES TOOL-, SUB-TOOL- UND TOOLEIGENSCHAFTEN-FENSTERS

Hier werden die unter Punkt 1 von ***Bereich G*** (Seite 35) genannten Einstellungsmöglichkeiten gezeigt und es wird erklärt, wie versehentlich gelöschte Tools oder Sub-Tools wiederhergestellt, oder Werkzeuge auf die Originaleinstellungen zurückgesetzt werden können. Clip Studio Paint lässt sich über diese Funktionen stark individualisieren und der eigenen Zeichenpraxis anpassen.





TOOL-EINSTELLUNGEN

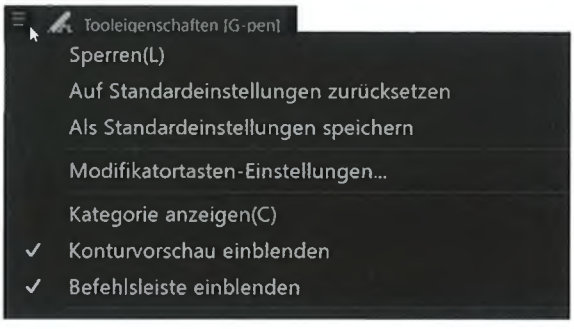
Über dieses Icon oben links kann die Toolleiste konfiguriert werden. Wird ***Standard Sub-Tools hinzufügen*** angeklickt, erscheint ein Dialogfenster mit einer Liste, in welcher alle Standard-Tools aufgelistet sind. Die Anordnung der Tools kann anschließend per Drag and Drop den eigenen Wünschen entsprechend angepasst werden. Tools, die nicht benötigt werden, können sowohl über ***Tool löschen*** als auch per Rechtsklick auf das jeweilige Tool in der Toolleiste gelöscht werden.

EINSTELLUNGEN FÜR SUB-TOOL-GRUPPE

Wie auch bei den Tooleinstellungen lassen sich über die Option ***Standard Sub-Tools hinzufügen*** gelöschte Sub-Tools wieder einblenden. Wer über einen kostenlosen Account bei Clip Studio Paint verfügt, kann hier neue Sub-Tools zu den bereits voreingestellten hinzufügen. Dies geschieht mithilfe von ***Sub-Tool importieren***.

TOOLEIGENSCHAFTEN-FENSTER-EINSTELLUNGEN

Über ***Auf Standardeinstellungen zurücksetzen*** lassen sich sämtliche Eigenschaften eines Sub-Tools auf den Ausgangszustand zurücksetzen.



3.4

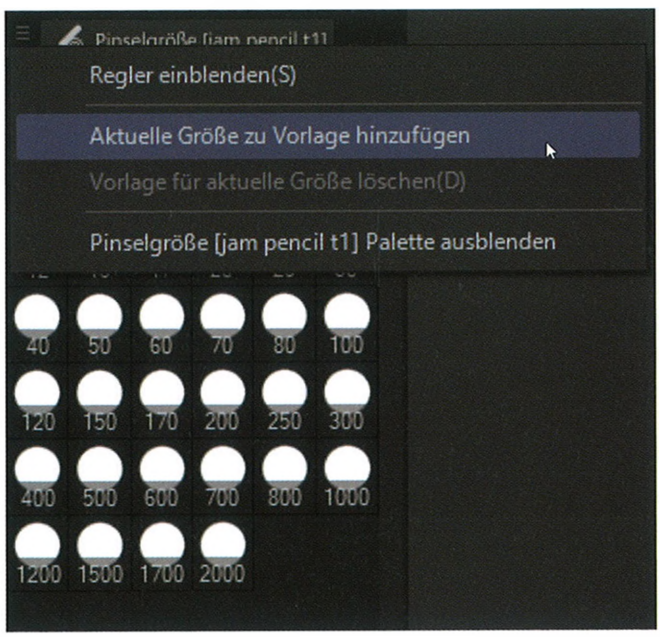
GRÖSSEN-SCHNELLAUSWAHL, FARBRAD UND HAUPTMENÜ

Die letzten drei Bereiche der Oberfläche von Clip Studio Paint sind inhaltlich sehr unterschiedlich.

Bereich J – PINSELGRÖSSE

Alle Tools, bei denen eine Größeneinstellung der Werkzeugspitze möglich ist, können hier per Schnellauswahl auf einen fixen Wert gesetzt werden. Dazu gehören: ***Pen***, ***Bleistift/Pencil***, ***Pinsel/Brush***, ***Airbrush***, ***Dekoration/Effect***, ***Radierer/Eraser***, ***Überblenden/Blend***, ***Figur/Figure***, ***Panelumriss/Frame Border*** und ***Sprechblase/Balloon***. Bei allen anderen Tools ist das Fenster ausgegraut.

Über einen Klick auf das Icon oben links öffnet sich ein Menü, mit dessen Hilfe sich auch individuelle Werkzeugspitzen-Größen dem Fenster hinzufügen lassen.



Bereich K – FARBRAD UND FARBREGLER

Über das Farbrad und die Reiterkarten dieses Fensters können Farben und Farbmodi präzise ausgewählt werden. Auf der ersten Reiterkarte von links erscheint das Farbrad.

Beim digitalen Gestalten gibt es verschiedene Farbräume, die für jeweils unterschiedliche Zwecke wichtig sind. Sie alle basieren auf unterschiedlichen Berechnungsgrundlagen und Mischprinzipien. In Clip Studio Paint kann mit folgenden Farbeinstellungen gearbeitet werden:

HSV – Dieser Farbraum setzt sich aus den drei Parametern Farbwert (engl. hue), Farbsättigung (engl. saturation) und dem Hellwert (engl. value) zusammen. Im Gegensatz zu anderen digitalen Farbräumen ähnelt er der menschlichen (künstlerischen) Farbwahrnehmung an meisten und wird im Programm Clip Studio Paint als Quadrat dargestellt, welches von einem farbigen Ring umgeben ist. Der HSV-Farbraum dient in Clip Studio Paint zwar als Grundlage der Farbauswahl, die tatsächlichen Farbwerte hingegen werden als RGB-Farbraum dargestellt.

HLS – Die Abkürzung HLS, häufiger auch als HSL bezeichnet, steht für Farbwert (engl. hue), Helligkeit (engl. lightness) und Sättigung (engl. saturation) und ist dem Farbraum HSV sehr ähnlich. Der HLS Farbraum wird im Farbfenster als Dreieck abgebildet, welches inmitten eines farbigen Rings liegt. Auch der HLS-Farbraum dient lediglich als Hilfe zur Farbauswahl. Die tatsächlichen Werte werden auch hier in RGB wiedergegeben.

RGB – Der RGB-Farbraum basiert auf dem Prinzip der Dreifarbentheorie. Hier werden sämtliche Farben auf Grundlage einer Mischung von Rot, Grün und Blau (engl. red, green, blue) generiert. RGB-Farbräume sind besonders für Illustrationen wichtig, die über digitale Endgeräte angezeigt und im Web verwendet werden. RGB ist eine sogenannte Lichtfarbenmischung, die davon profitiert, dass die Monitore sämtlicher digitaler Endgeräte beleuchtet sind.

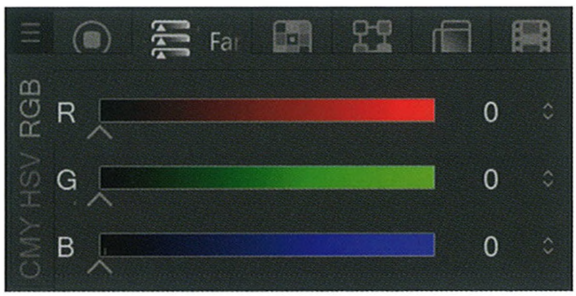
CMYK – Das Kürzel CYMK steht für Cyan, Magenta, Yellow und dem Schwarzanteil Key. Dieses Vierfarbenprinzip wird von vielen Druckern verwendet und gilt als Standard-Farbraum für alle Illustrationen, die für Druckerzeugnisse jeglicher Art vorgesehen sind. Der CMYK-Farbraum ist im Vergleich zu RGB bedeutend kleiner.

Lab – Der Lab-Farbraum, eine Abkürzung für CIELAB, beschreibt alle wahrnehmbaren Farben und wird vorrangig in Bereichen der industriellen Farbpraxis verwendet.

HEX – Hexadezimalcodes sind sechsstellige (griech. hexa = sechs, lat. decem = zehn) Nummern, die sich auf das HTML-Codiersystem beziehen, welches zum Programmieren von Webseiten benutzt wird. Die Zahlen werden verwendet, um Farben im Internet eindeutig wiedergeben zu können. Jeder Farbe ist eine Zahl zugeordnet, die die Farbwerte exakt reproduzierbar macht, unabhängig vom wahrgenommenen Erscheinungsbild auf dem digitalen Endgerät und dessen Monitoreinstellungen. Die sogenannten „Hexa-Codes" fußen auf dem Farbraum-Prinzip von RGB, wobei jeder Farbwert doppelt vorhanden ist: #RRGGBB.

Das linke Bild des Farbfensters zeigt den HSV-Farbraum (Dreieck), das rechte den HLS-Farbraum. Durch einen Doppelklick auf eines der kleinen Quadrate unten links, öffnet sich das Fenster mit den Farbeinstellungen. Ganz rechts können nun, wenn im Farbeistellungen-Fenster in der ersten Zeile oben die zweite Option angewählt ist, alle Farbraum-Werte präzise eingegeben werden.

1 Über das Icon ganz oben links können die Farbräume ebenfalls gewechselt werden und weitere Einstellungen vorgenommen werden. Mithilfe des kleinen Icons unten rechts (Kreis mit Dreieck) lässt sich ebenfalls zwischen HSV- und HLS-Farbraum wechseln.



RGB (Bildschirmfarben)

CMYK (Druckfarben)

Vorgefertigte Farbfelder/ Farbbibliotheken

2 Auf der zweiten Reiterkarte des Farbfensters sind die ***Farbenregler*** zu finden. Links kann über drei weitere kleine Reiter (RGB, HSV/HLS, CMYK) der Farbraum bestimmt werden. Durch Verschieben der jeweiligen Regler lassen sich individuelle Farben mischen.

Unter der dritten Reiterkarte sind die Farbfelder zu finden. Die Farbfelder können als eine Art personalisierbare Farbpalette verstanden werden, da sich unten rechts über das kleine Symbol mit dem + und dem Wassertropfen eigene Farbmischungen hinzufügen und speichern lassen. Diese Funktion ist besonders im Bereich Character-Design interessant, wenn beispielsweise zu einer Figur ein fixes Farbset gehört. Über das Schraubenschlüssel-Symbol oben rechts können mithilfe von ***Neu hinzufügen*** sogar eigene Farbbibliotheken erstellt werden.

Die nächsten beiden Reiterkarten ***Zwischenfarbe*** und ***Ungefähre Farbe*** können bei der genauen Auswahl von Farben helfen. Im ***Farbprotokoll*** sind alle Farben zu finden, die während des Arbeitens mit Clip Studio Paint verwendet wurden. Hier lassen sich zuvor benutzte Farben leicht wiederfinden.

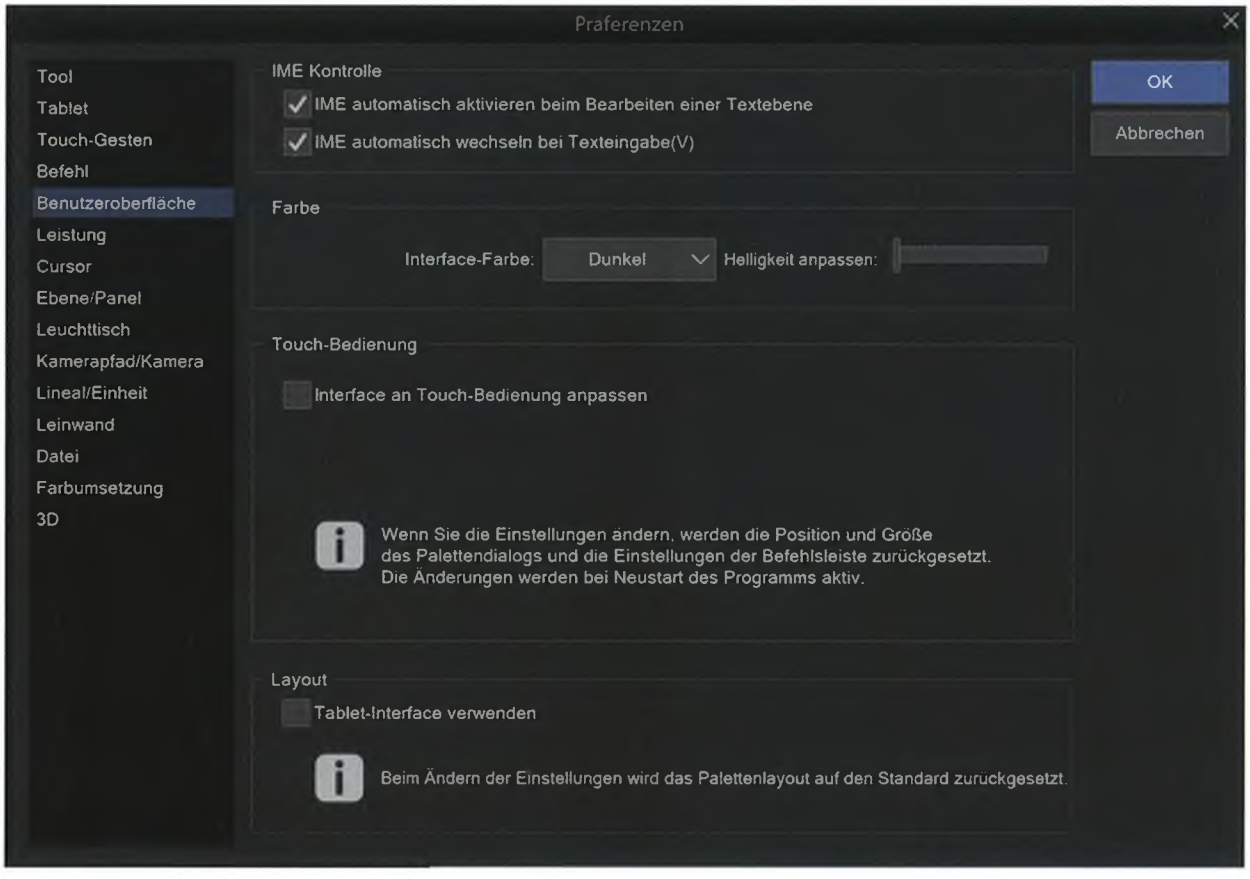
Datei(F) Bearbeiten Animation Ebene(L) Auswahl Ansicht(V) Filter Fenster(W) Hilfe

Bereich L – HAUPTMENÜ

Sehr viele der Funktionen, die sich über das Hauptmenü aufrufen lassen, sind ebenfalls über die Fenster der Bereiche ***A-K*** aufzurufen. In diesem Unterkapitel sollen daher ausschließlich die Optionen erläutert werden, die nicht an anderer Stelle im Programm zu finden sind. ***Auch hier liegt der Fokus auf den für die Illustrationspraxis nützlichen Features.***

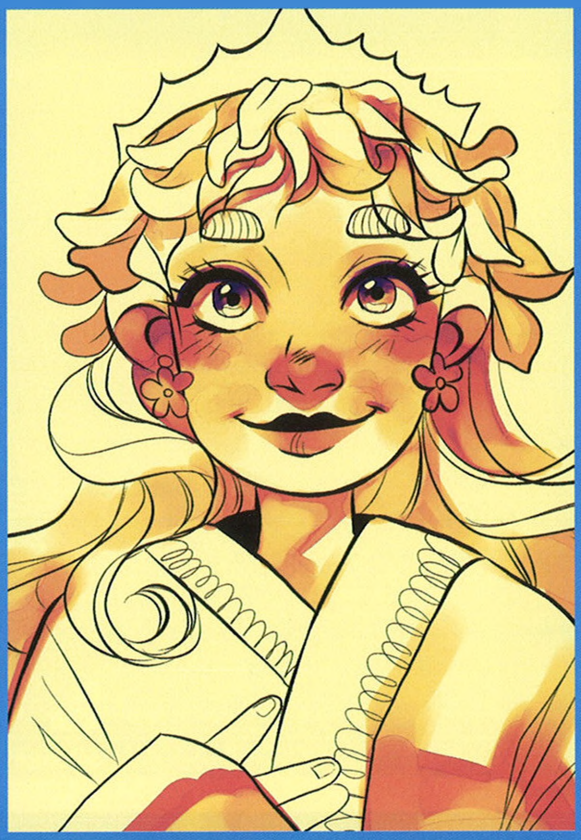
Datei. Über den Punkt ***Datei*** lassen sich, neben den gängigen Aktionen wie ***Öffnen***, ***Speichern***, etc. auch die Voreinstellungen von Clip Studio Paint anpassen. Eine hilfreiche Option kann über ***Datei > Präferenzen >Benutzeroberfläche*** aufgerufen werden. Im Dialogfenster lässt sich hier unter ***Farbe*** das Erscheinungsbild der Interface-Farbe einstellen. In Abhängigkeit von Tageszeit oder den vorherrschenden Lichtverhältnissen im Raum, kann zwischen heller und dunkler Farbe gewählt werden. Durch den nebenstehenden Regler rechts lässt sich diese anschließend nochmals feiner justieren. Ein helles Interface ist besonders bei Tag oder bei gut ausgeleuchteten Räumen geeignet, eine dunkle Arbeitsoberfläche ist vornehmlich abends oder bei dämmrigen Lichtverhältnissen schonender für die Augen.

Anmerkung: Auf dem Mac oder dem iPad erscheint links neben dem Menüpunkt ***Datei*** das Symbol oder der Schriftzug von Clip Studio Paint. Die Präferenzen sind bei Apple-Produkten in diesem Bereich zu finden.



Bearbeiten. Der für die Zeichenpraxis wichtigste Hauptmenüpunkt ist ***Bearbeiten***. Hierüber können Konfigurationen, wie zum Beispiel Ausrichtung und Auflösung, verändert werden. Außerdem gibt es einige weitere Farb- und Fülltools. Viele davon tauchen auch in anderen Kapiteln dieses Buches auf und machen einen großen Teil der Freiheit des digitalen Illustrierens aus: Im Gegensatz zu vielen traditionellen Medien können Farben hier immer wieder geändert, angepasst und optimiert werden.

Über ***Bearbeiten > Farbkorrektur*** können die Farben einer Illustration jederzeit auf verschiedene Weise geändert und angepasst werden.



Eine vielseitig einsetzbare Funktion ist unter ***Bearbeiten > Farbkorrektur > Verlaufsumsetzung*** zu finden. Mit dieser können Graustufen-Zeichnungen mit diversen Farbeffekten versehen werden. Auch bereits farbigen Illustrationen lässt sich über diese Funktion eine andere Farbwirkung verleihen.

Unter ***Bearbeiten > Farbkorrektur > Tonwertkorrektur*** können Farbnuancen geändert und korrigiert werden, beispielsweise wenn nach einem Scanvorgang die Farbwerte vom Originalbild abweichen. Detaillierte Informationen dazu sind in Kapitel 4 ab Seite 66 zu finden. Über ***Bearbeiten > Bildauflösung ändern und Bearbeiten > Leinwandgröße ändern*** können die Auflösung einer Datei und die Größe der Leinwand nachträglich angepasst werden. Weitere Details dazu in Kapitel 4 ab Seite 66. Auch kann die Leinwand hier per ***Leinwand drehen/umkehren*** in ihrer Ausrichtung tatsächlich und nicht nur bezüglich ihrer Ansicht verändert werden. Durch Aufrufen der ***Leinwandeigenschaften*** öffnet sich dasselbe Dialogfenster wie beim Erstellen einer neuen Leinwand. Hier können nachträglich alle Angaben angepasst werden.

Ebene. Bei diesem Menüpunkt kann unter ***Ebene > Neue Korrekturebene*** eine ***Korrekturebene*** erstellt werden. Korrekturebenen können jederzeit gelöscht werden, ohne dass Elemente auf den Ebenen der Datei davon betroffen sind. Man könnte Korrekturebenen auch als unabhängig von einer Ebene erstellte Effekte bezeichnen. Sie werden meist für Änderungen generiert, die auch später weiterhin nachjustierbar bleiben sollen. Dazu gehört zum Beispiel die Gesamtfarbwirkung eines Bildes. Weitere Details zu Korrekturebenen gibt es in Kapitel 4 ab Seite 68.

Auswahl. Dieser Hauptmenüpunkt ist der Funktionalität des ***Auswahl/Marquee***-Tools sehr ähnlich. Neben der Möglichkeit zum Transformieren einer bestehenden Auswahl, können hier auch Auswahlen in eigene Ebenen umgewandelt werden. Zu diesem Zweck wird ***In Auswahlebene umwandeln*** angeklickt und Clip Studio Paint generiert aus der aktuell sichtbaren Auswahl eine Ebene. Über einen Doppelklick auf die Auswahlebene kann die darauf

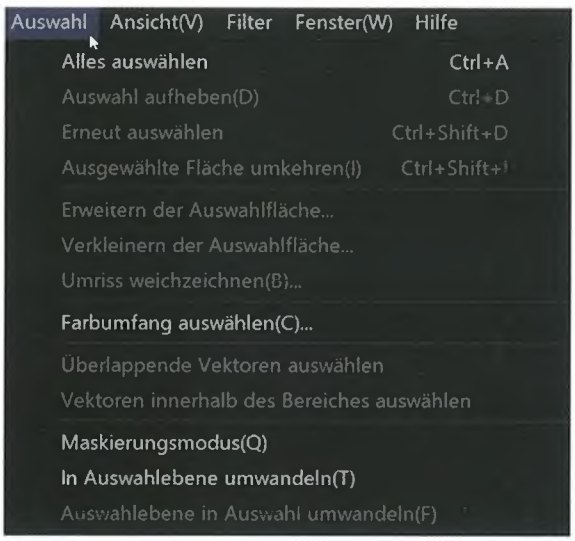
befindliche Auswahl immer wieder aktiviert werden. Wird die Auswahlebene temporär nicht benötigt, kann diese über das ***Augen-Symbol*** ausgeblendet werden. Der ***Maskierungsmodus*** ist wichtig für das Anzeigen von Masken. Details zur Erstellung von Masken gibt es auf Seite 28. Viele der hier genannten Aktionen, wie beispielweise ***Farbumfang auswählen***, werden in Kapitel 4 ab Seite 71 anhand von Beispielen ausführlich erklärt.

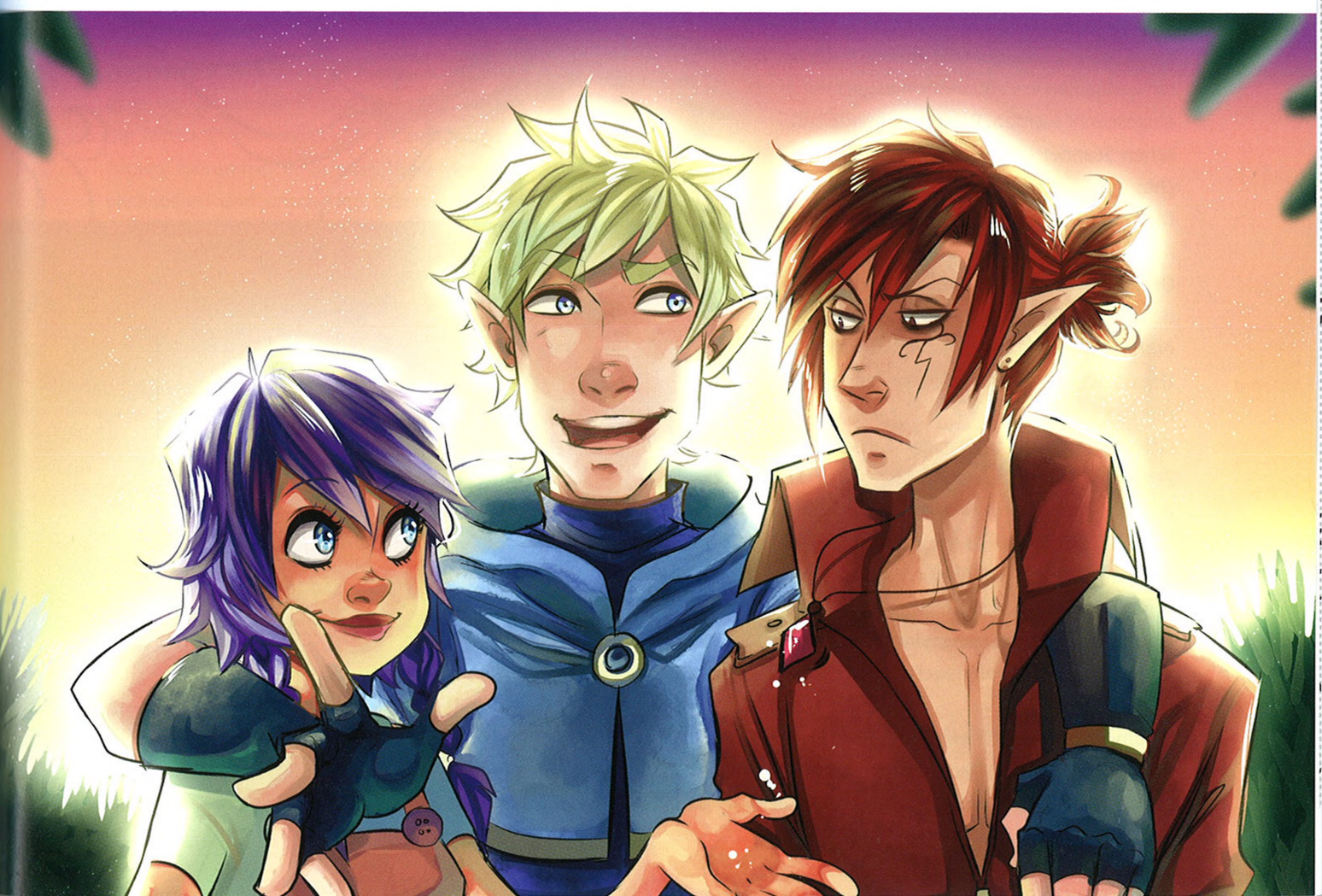
Ansicht. Dieser Hauptmenüpunkt enthält, genau wie die meisten Funktionen im Navigator-Fenster (***BEREICH C***), wichtige Werkzeuge zur Ausrichtung der Ansicht der digitalen Leinwand. Interessant sind hier die Optionen ***Gitternetz***, ***Lineal*** sowie die ***Gitternetz-Einstellungen***. Diese können hier eingeblendet werden und helfen bei der Erstellung von Illustrationen, bei welchen sehr präzise Maße eingehalten werden müssen, oder welche einer bestimmten Ausrichtung bedürfen. Weitere Informationen zum ***Lineal-/Ruler***-Tool sind auf S. 55 nachzuschlagen.

Filter. Hier finden sich Effekte, um eine Illustration interessanter zu machen oder nachzubearbeiten. Beispiele zur Anwendung gibt es in Kapitel 5 ab Seite 115.

Fenster. Über diesen Hauptmenüpunkt können, wie bereits in Kapitel 3 auf Seite 19 erwähnt, sämtliche Fenster aktiviert und deaktiviert werden. Ein Häkchen vor der jeweiligen Bezeichnung zeigt an, dass ein entsprechendes Fenster gerade im Programm sichtbar ist. Durch Entfernen des Häkchens wird das Fenster wieder ausgeblendet. So kann die gesamte Arbeitsoberfläche den persönlichen Bedürfnissen angepasst werden.

Hilfe. Neben weiteren Informationen und allgemeiner Hilfe zum Programm kann hierüber ein zuvor erworbener Lizenzschlüssel für das Programm registriert werden.





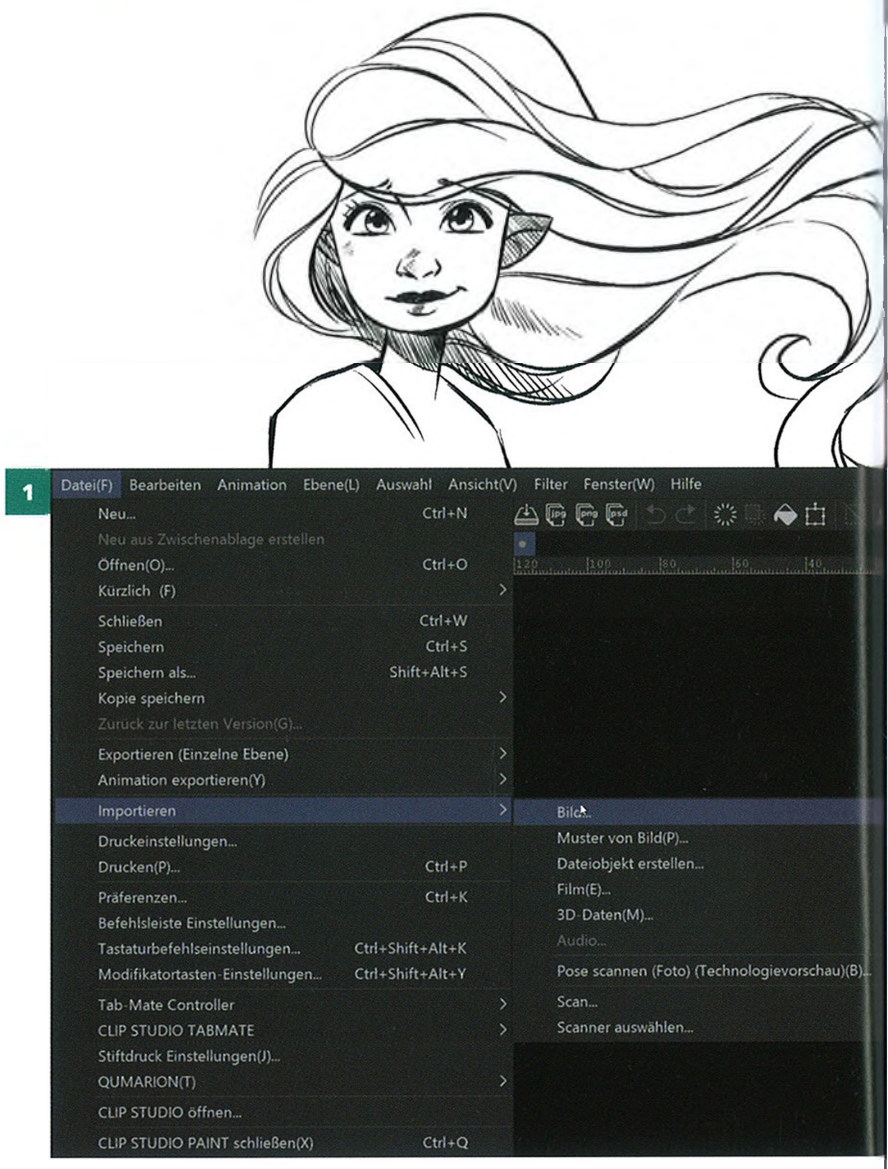
Kapitel 4
LINEARTS

IM BEREICH DER DIGITALEN ILLUSTRATION STELLT DAS ANFERTIGEN UND BEARBEITEN VON LINEARTS OFTMALS DEN BEGINN DES KREATIVEN ARBEITSPROZESSES DAR. IN DIESEM KAPITEL WERDEN DAHER ZUM EINEN DIE GRUNDLAGEN DER DIGITALISIERUNG VON TRADITIONELLEN ZEICHNUNGEN ERKLÄRT, ZUM ANDEREN MÖGLICHKEITEN DES DIREKTEN ARBEITENS AM PC ERLÄUTERT.

4.1
LINEART EINSCANNEN

Wird ein Lineart für eine Illustration nicht direkt am PC, sondern mithilfe von traditionellen Medien erstellt, muss die Zeichnung eingescannt werden. Bei jedem handelsüblichen Scanner lässt sich einstellen, in welcher Auflösung ein Bild erfasst werden soll. Diese lässt sich über das Menü des Scanners bestimmen. Meist öffnet sich hier ein Dropdown-Menü, welches die dpi-Standardwerte (75, 150, 300, 400, 800 und 1200) enthält. Je höher die Auflösung, desto mehr Details werden beim Scannen aufgenommen.

Grundsätzlich gilt: Je weniger Farben eine Zeichnung enthält, umso größer sollte die Auflösung sein, damit eine hohe Detaildichte beim digitalisierten Bild entsteht. Bei einem farbigen Bild sind 300 dpi also völlig ausreichend, wohingegen bei Schwarz-Weiß- oder Graustufen-Zeichnungen eine Auflösung von 1200 dpi empfehlenswert ist.



1 Zum Scannen und Importieren eines Lineart wird folgender Pfad gewählt: ***Datei > Importieren > Scanner*** auswählen.

2 Sind auf dem PC mehrere Scanner installiert, taucht im nun erscheinenden Dialogfenster eine Liste auf. Hier das gewünschte Gerät auswählen.

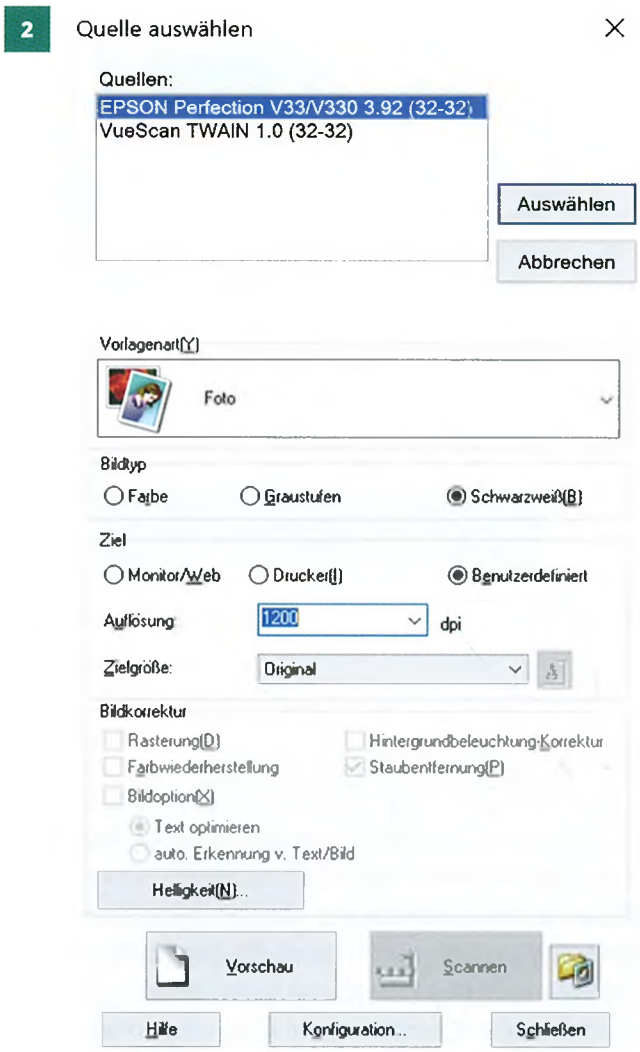
Bei 64-Bit-Computersystemen ist es nicht möglich, einen Scan direkt über Clip Studio Paint zu importieren. In diesem Fall ist es erforderlich, die Skizze direkt über die Scansoftware zu scannen und später über ***Datei > Öffnen*** in das Programm zu laden.

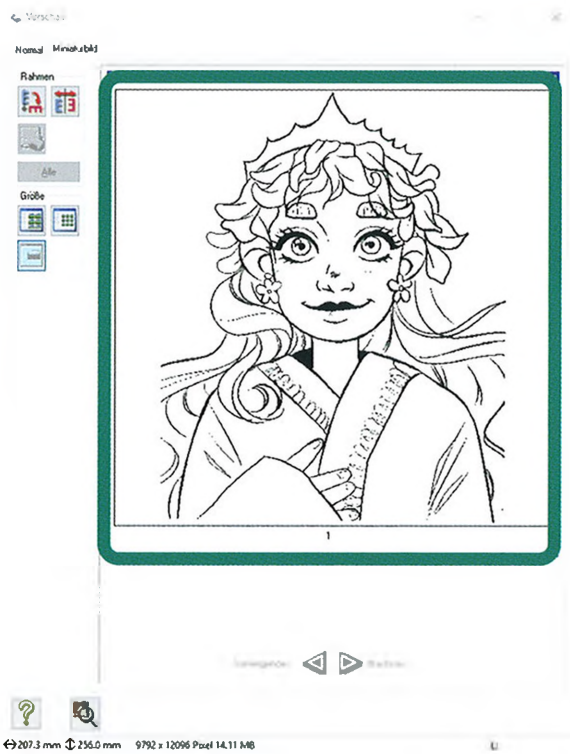
Da das im Beispiel unten rechts gezeigte Lineart mit Tusche gezeichnet wurde, ist die ideale Einstellung zum Scannen hier der Schwarz-Weiß-Modus bei einer Auflösung von 1200 dpi. Falls Unsicherheit bezüglich der passenden Scaneinstellung besteht, ist es immer von Vorteil, eine höhere Auflösung zu wählen. Herunterskaliert werden kann das Bild später immer noch.

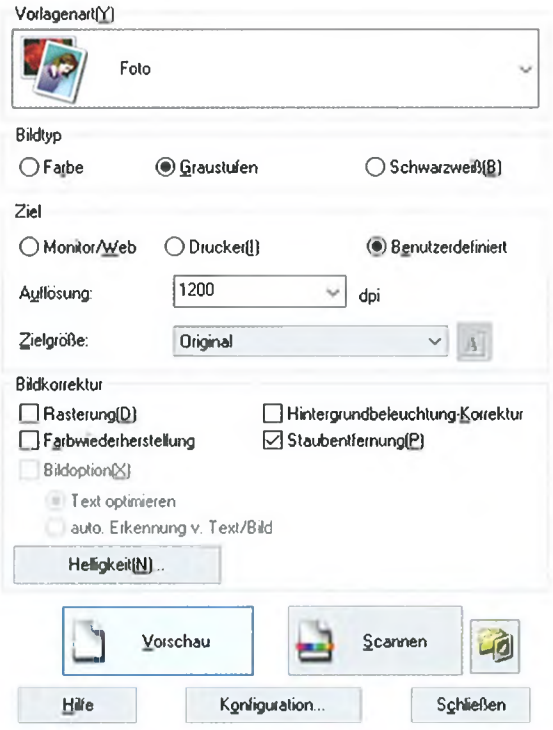
Der Schwarz-Weiß-Modus bietet bei Zeichnungen, die mit Tusche oder Finelinern angefertigt wurden, den Vorteil, dass mögliche Knicke im Papier oder kleinere Flecken beim Scannen verschwinden.

Für Bleistift- und Buntstiftskizzen sollte allerdings der Graustufen-Modus eingestellt werden. Die feinen Graphitreste auf der Oberfläche des Papiers führen hier im Schwarz-Weiß-Modus zu unsauberen und unscharfen Linien sowie Flecken im Bild.

Info Heutzutage benutzen beinahe alle Geräte die Bezeichnung ***dpi***, wenn es um die Auflösung von Bildern geht. „dpi" ist eine Abkürzung des englischen „dots per inch", übersetzt „(Druck-)Punkte pro Zoll" und kommt eigentlich aus dem Printbereich. Wird die Auflösung auf einem digitalen Gerät angezeigt, müsste es genau genommen „ppi" (engl. „pixels per inch") oder „Pixel pro Zoll" heißen. Doch auch im digitalen Bereich hat sich die Bezeichnung „dpi" durchgesetzt und viele PC-Programme nutzen sie, obwohl es sich, streng genommen, um zwei verschiedene Einheiten handelt.





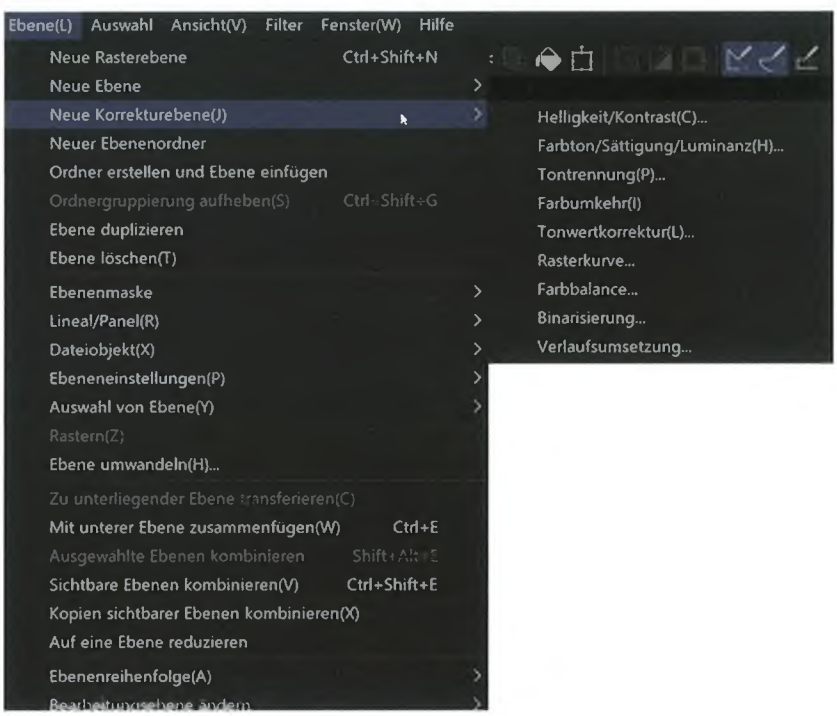


BLEISTIFTZEICHNUNG EINSCANNEN UND BEARBEITEN

Ein traditionell gezeichnetes Lineart einzuscannen und digital nachzubearbeiten ist eine beliebte Mixed-Media-Technik. So bleibt der Charme des „Handgemachten" erhalten und die am PC angefertigten Elemente können zur Verstärkung der Bildwirkung genutzt werden. Viele Künstler nutzen diese Vorgehensweise, um mithilfe von Farbskizzen Entwürfe anzulegen und verschiedene Kolorationsvarianten zu entwickeln.

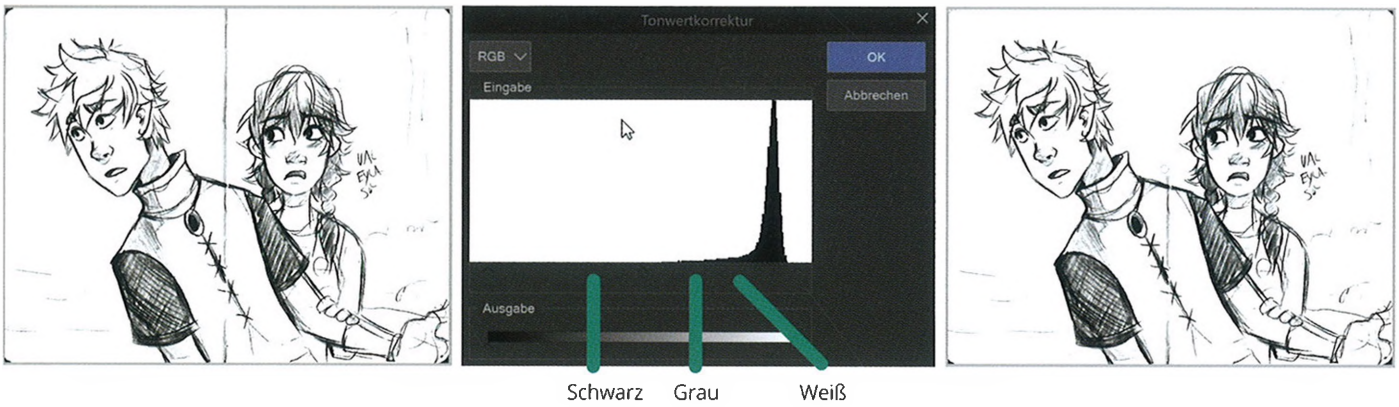
ARBEITEN MIT KORREKTUREBENEN

Über das Hauptmenü von Clip Studio Paint können über den Pfad ***Ebene > Neue Korrekturebene*** verschiedene Korrekturebenen angelegt werden. Über diese lassen sich Parameter wie Helligkeit/Kontrast, Sättigung usw. verändern. Sämtliche über diese Ebenen vorgenommenen Einstellungen sind nie fix, sondern können jederzeit erneut angepasst werden. Eine Korrekturebene verändert stets alle Ebenen, die in der Hierarchie des Ebenenfensters unter ihr liegen.

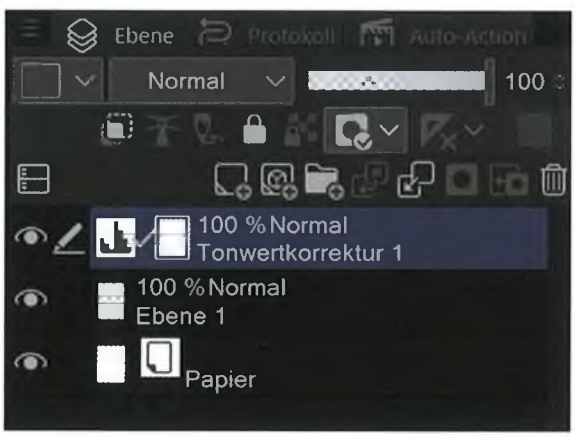


Im Fall des gezeigten Beispielscans lässt sich die Tonwertkorrektur ***(Ebene > Neue Korrekturebene > Tonwertkorrektur)*** gut nutzen, um die Skizze von störenden Partikeln zu säubern und die Linien kontrastreicher und klarer erscheinen zu lassen.

Nach Anwählen der ***Tonwertkorrektur*** wird in einem



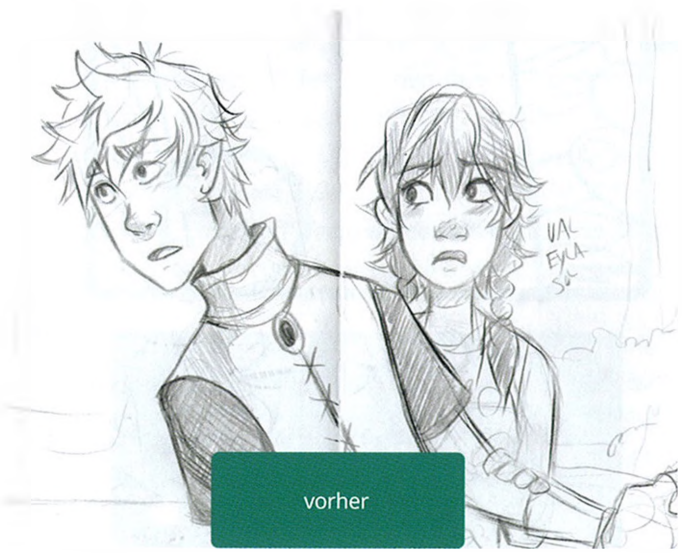
kleinen Dialogfenster ein sogenanntes Histogramm angezeigt. Dieses gibt Auskunft darüber, wie die Tonwerte des Bildes verteilt sind. Ganz rechts liegen die Lichter (Weiß), links die dunklen Töne (Schwarz). Anhand der drei kleinen Regler unter dem Histogramm lässt sich dies gut erkennen. Der linke Pfeil zeigt reines Schwarz an, der mittlere steht für die Grautöne, der rechte für Weiß. Anhand der Kurve wird sichtbar, dass im Beispielbild viele helle Töne vorhanden sind und vergleichbar wenig dunkle. Um den Tonwert in Richtung reines Weiß und reines Schwarz anzupassen, werden die kleinen Pfeile entsprechend verschoben, sodass sich der Kontrast erhöht. Auch der Grauton-Regler in der Mitte kann so verschoben werden, wie es beliebt.

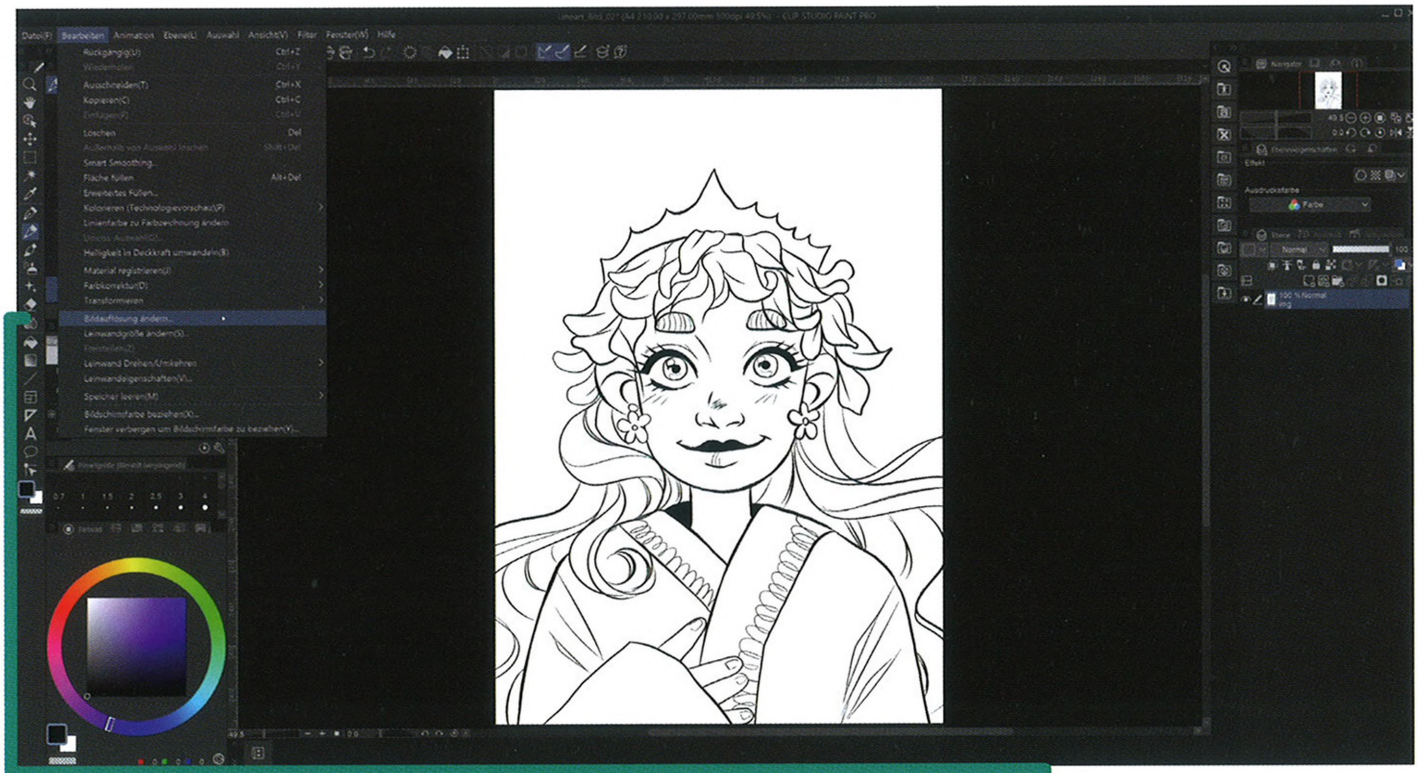


Anschließend kann das Fenster mit dem Histogramm mit OK geschlossen werden. Mithilfe des ***Radier***-Tools können noch der Bund des Skizzenbuchs und ungewünschte Linien vom Scan entfernt werden.

Per Doppelklick auf die Miniaturansicht der Korrekturebene können die Einstellungen jederzeit aufgerufen und verändert werden.

Beim Erstellen einer Korrekturebene wird automatisch eine Ebenenmaske mit erzeugt. Diese erscheint im Ebenenfenster rechts neben der Miniaturansicht und kann, genau wie eine regulär erstelle Maske, bearbeitet werden (Seite 28). Dies ist besonders praktisch, wenn die Tonwertkorrektur oder der gewählte Effekt nur auf bestimmten Bereichen des Bildes sichtbar sein soll. Darüber hinaus können Korrekturebenen, ebenso wie reguläre Ebenen, bearbeitet, verändert und mit Effekten versehen werden.

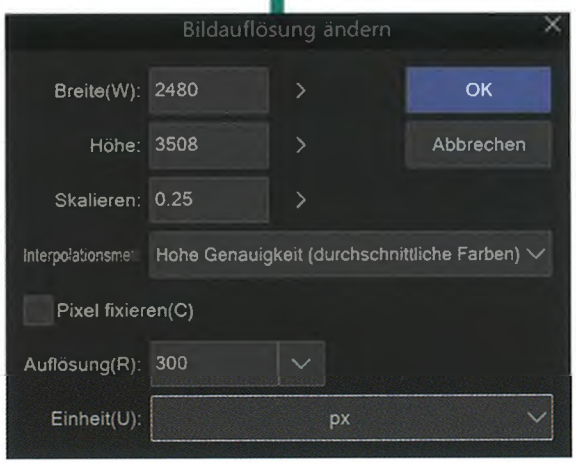




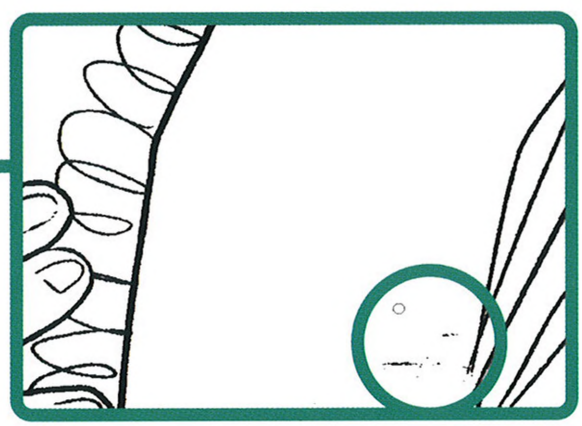
GESCANNTES LINEART FÜR DIE KOLORATION VORBEREITEN

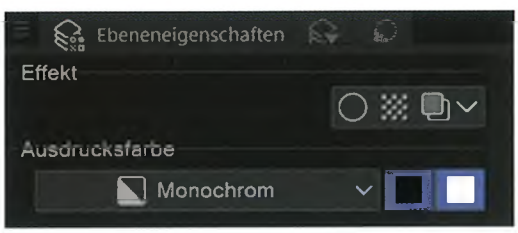
Nach dem Einscannen des Linearts wird dieses in Clip Studio Paint geöffnet. Die Datei sollte, sofern es sich um ein mit Tusche oder Finelinern gezeichnetes Lineart handelt, eine Auflösung von 1200 dpi haben und im Schwarz-Weiß-Modus eingescannt worden sein.

Da die Zeichnung nun aber koloriert werden soll, wird über den Pfad ***Datei > Bildauflösung*** die Auflösung des Bildes angepasst. Im jetzt erscheinenden Dialogfenster den Wert bei ***Auflösung*** von 1200 auf 300 dpi ändern und mit OK übernehmen.

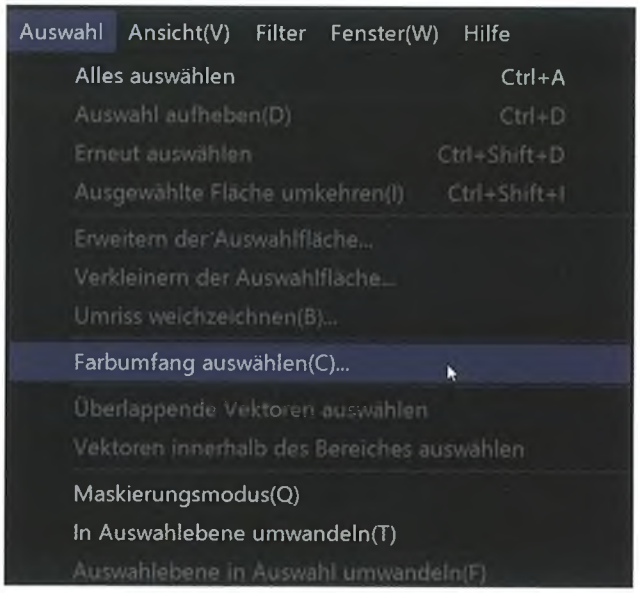


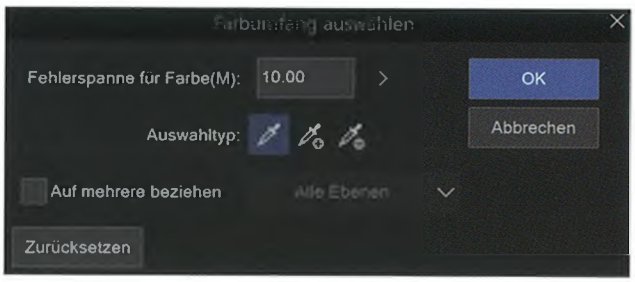
Sollten noch kleine Flecken oder Partikel auf dem Scan zu sehen sein, lassen sich diese mithilfe des ***Pen***-Tools entfernen. Die Farbe sollte hier reines Weiß sein und bei der Tooleigenschaft ***Anti-Aliasing*** sollte der erste Wert (hart) angewählt sein. Sobald das Lineart bereinigt ist, wird die ***Ausdrucksfarbe*** der Ebene im Ebeneneigenschaften-Fenster von ***Monochrom*** auf ***Farbe*** geändert. Dieser Schritt ist sehr wichtig, damit das Lineart eingefärbt werden kann.





Wichtig Die zur Koloration vorbereitete Datei sollte jetzt unter neuem Namen abgespeichert werden, damit die Originaldatei mit der hohen Auflösung nicht überschrieben wird!





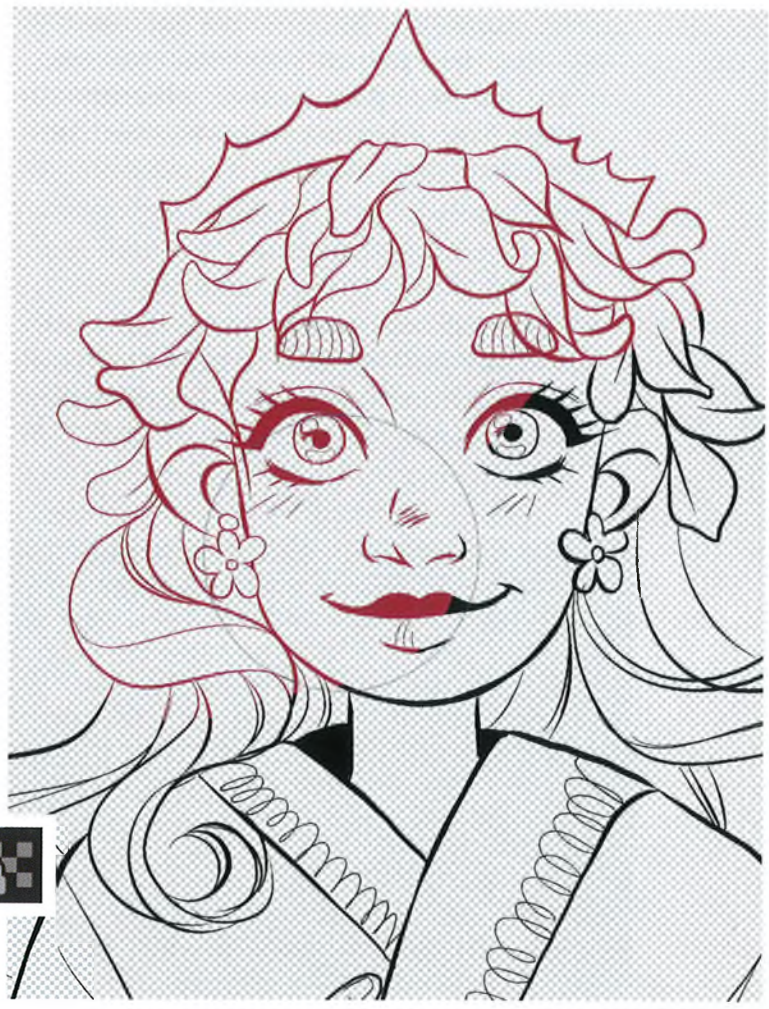
LINEART FREISTELLEN UND EINFÄRBEN

Mit Clip Studio Paint lässt sich ein Lineart mit nur wenigen Schritten sauber freistellen und anschließend kolorieren. Da das Lineart im Schwarz-Weiß-Modus eingescannt wurde und sich folglich nur schwarze oder weiße Pixel auf der Leinwand befinden, reicht es aus, alle weißen Pixel einfach zu löschen.

Dies kann über den Pfad ***Auswahl > Farbumfang auswählen*** geschehen. Ein Klick hierauf öffnet ein kleines Dialogfenster.

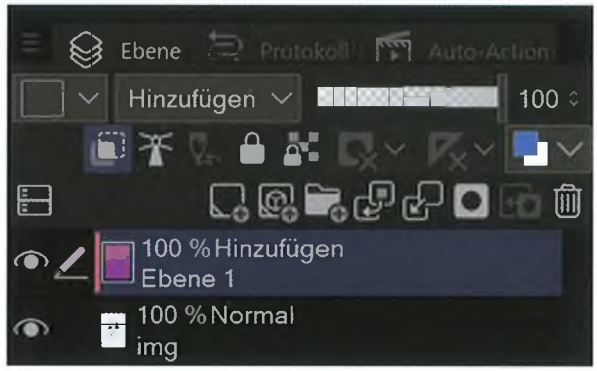
Der Cursor verwandelt sich nun in eine Pipette, mit welcher sich der weiße Bereich ganz einfach direkt im Bild auswählen lässt. Das Fenster kann anschließend mit OK geschlossen werden. Über einmaliges Betätigen der „Entfernen"-Taste werden jetzt sämtliche weiße Pixel gelöscht und die Bereiche werden transparent.

Ein Klick auf das Icon Nummer 8 des Ebenenfensters, ***Transparente Pixel sperren***, sorgt anschließend dafür, dass sämtliche transparente Bereiche nicht mehr bearbeitet werden können. So lässt sich das Lineart ganz einfach einfärben. Ein erneuter Klick auf das Icon hebt die Sperrung wieder auf.

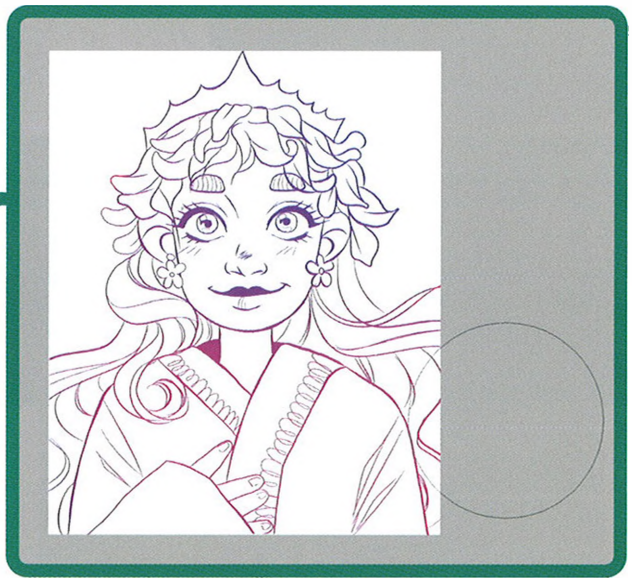


LINEART ÜBER EINE FARBEBENE EINFÄRBEN

Eine weitere Variante, die vor allem bei Graustufen-Scans und sehr detaillierten Bildern weniger aufwendig ist, ist das Einfärben eines Linearts mithilfe einer Farbebene.



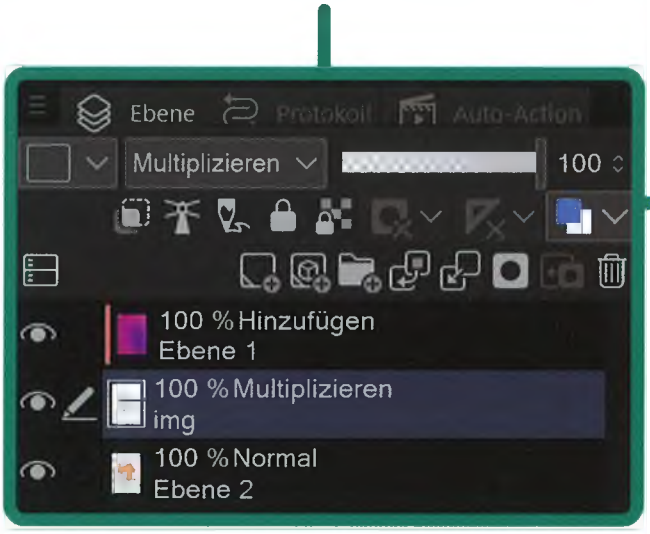
Dazu wird über das Icon 13 eine neue Ebene angelegt und bei dieser zusätzlich das Icon 4, ***Schnittmaske zur Ebene darunter***, aktiviert. Vor der Miniaturansicht der Ebene sollte nun ein schmaler farbiger Balken zu sehen sein. Bei dieser Ebene sollte ebenfalls darauf geachtet werden, dass im Ebeneneigenschaften-Fenster bei ***Ausdrucksfarbe*** die Option ***Farbe*** angewählt ist. Die Ebene mit dem Scan des Linearts befindet sich in der Hierarchie direkt darunter.

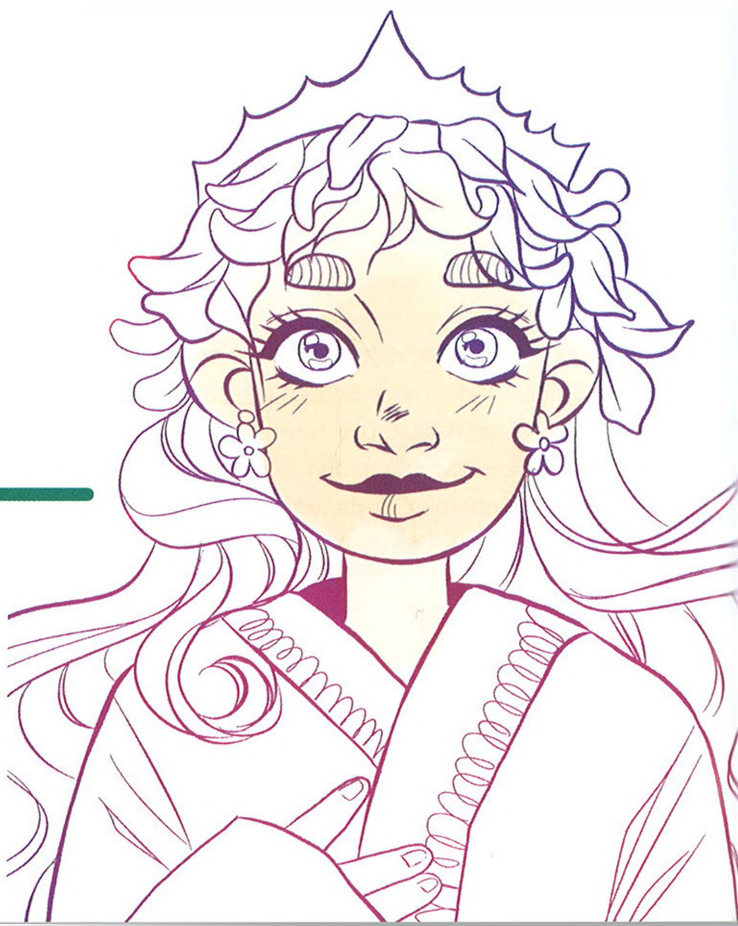


Die obere Farbebene anwählen und mithilfe eines Mal-, Füll oder Verlaufswerkzeugs einfärben. Das Lineart wird dabei direkt mit den gewünschten Effekten versehen. Die weißen Bereiche werden ausgespart.

Sobald das Lineart fertig eingefärbt ist und anschließend auch die Flächen der Zeichnung koloriert werden sollen, muss wiederum über das Icon 13 des Ebenenfensters eine neue Ebene generiert werden. Diese wird in der Hierarchie unter das Lineart gezogen. Die ***Füllmethode*** des Linearts wird auf ***Multiplizieren*** (Icon Nummer 1 im Ebenenfenster) geändert. Dies sorgt dafür, dass die weißen Bereiche auf der Lineart-Ebene transparent werden und die darunterliegende Koloration sichtbar wird.

Bevor nun die Flächen illustriert werden, ist es wichtig, nochmals zu überprüfen, dass nun wieder die unterste Ebene angewählt ist – andernfalls würde auf das Lineart oder die Farbebene gezeichnet.

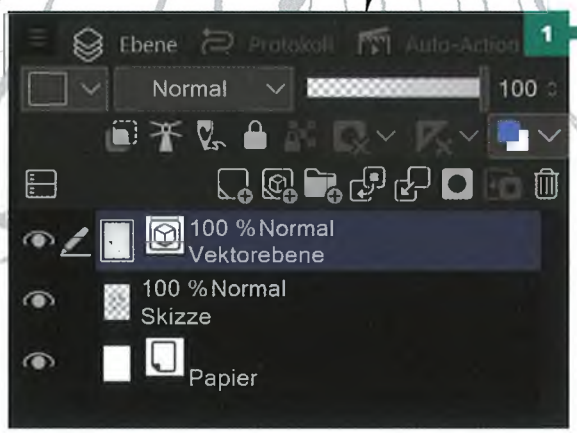




4.2

LINEART DIREKT AM PC ERSTELLEN

Linearts lassen sich auch direkt am PC erstellen. Einen kurzen Einblick dazu gab es bereits im Quick-Start in Kapitel 2. Grundsätzlich gibt es für die Erstellung von Linearts zwei Möglichkeiten: Über Vektoren oder frei mit der Hand auf dem Grafiktablett.



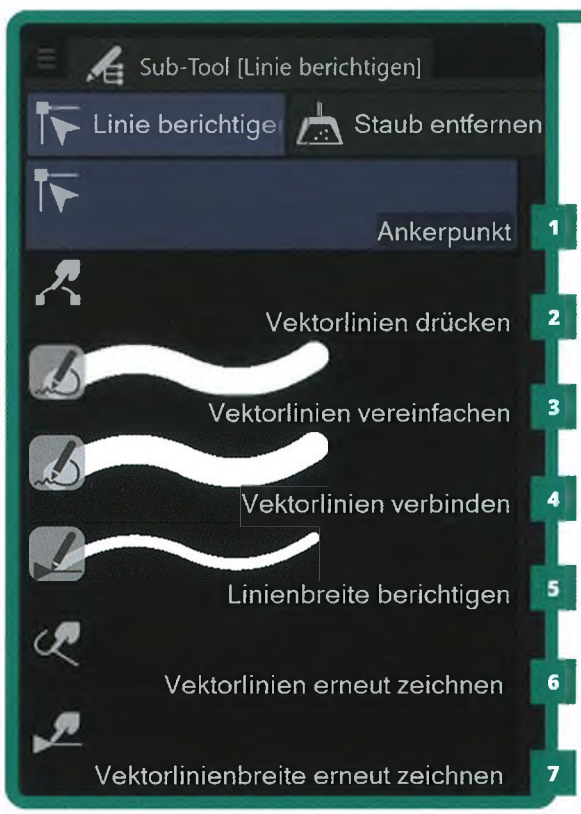
VEKTORENBASIERTES LINEART ZEICHNEN

Vektoren bieten den Vorteil, dass sie beliebig hoch- und herunterskaliert und nachbearbeitet werden können, ohne dass ein Qualitätsverlust entsteht. Um mit der Erstellung eines vektorenbasierten Linearts beginnen zu können, sollte die Hierarchie der Ebenen wie in der nebenstehenden Abbildung ***(1)*** aussehen: Ganz unten die weiße Fläche mit der Bezeichnung „Papier", darüber die Ebene mit der Skizze. Die Deckkraft dieser Ebene sollte über den Regler oben rechts im Ebenenfenster auf 20% gestellt werden (dieses Vorgehen ist ebenfalls bekannt aus dem Quick-Start, Kapitel 2). Über einen Klick auf das Icon 14 im Ebenenfenster, ***Neue Vektorebene***, wird anschließend eine Vektorebene erstellt, die sich direkt über der Skizzenebene befindet.

Auf dieser Vektorebene kann nun mithilfe des ***Pen***-Tools ein Vektorenlineart von Hand gezogen werden. Besonders hilfreich ist hier der Regler ***Stabilisierung***, welcher im Tooleigenschaften-Fenster zu sehen ist. Je höher der Wert, desto stärker wird eine gezogene Linie bereits während des Zeichnens korrigiert. Besonders für Grafiktablett-Neulinge eine äußerst praktische Funktion!

Alternativ können auch über das ***Figur/Figure***-Tool einzelne Punkte gesetzt werden. Bei dieser Vorgehensweise ist es zunächst egal, wie das Lineart, beziehungsweise die Verbindungslinie zwischen den einzelnen Punkten, aussieht. Mithilfe der Nachbearbeitung über das ***Linie berichtigen/Correct line***-Tool können alle Linien später dynamisch und lebendig gestaltet werden.

Hier im Beispiel wurden die kräftigen Linien mit dem ***Pen***-Tool gezogen, die dünnen wurden über das ***Figur/Figure***-Tool erstellt. Um hier das Erscheinungsbild des Linearts harmonisch auszugleichen, kommt das ***Linie berichtigen/Correct line***-Tool ins Spiel. Sobald dieses angewählt ist, und man mit dem Cursor über die Linien fährt, erscheinen hier kleine Punkte, die einzeln bewegt werden können. Dies funktioniert nur auf einer Vektorebene.



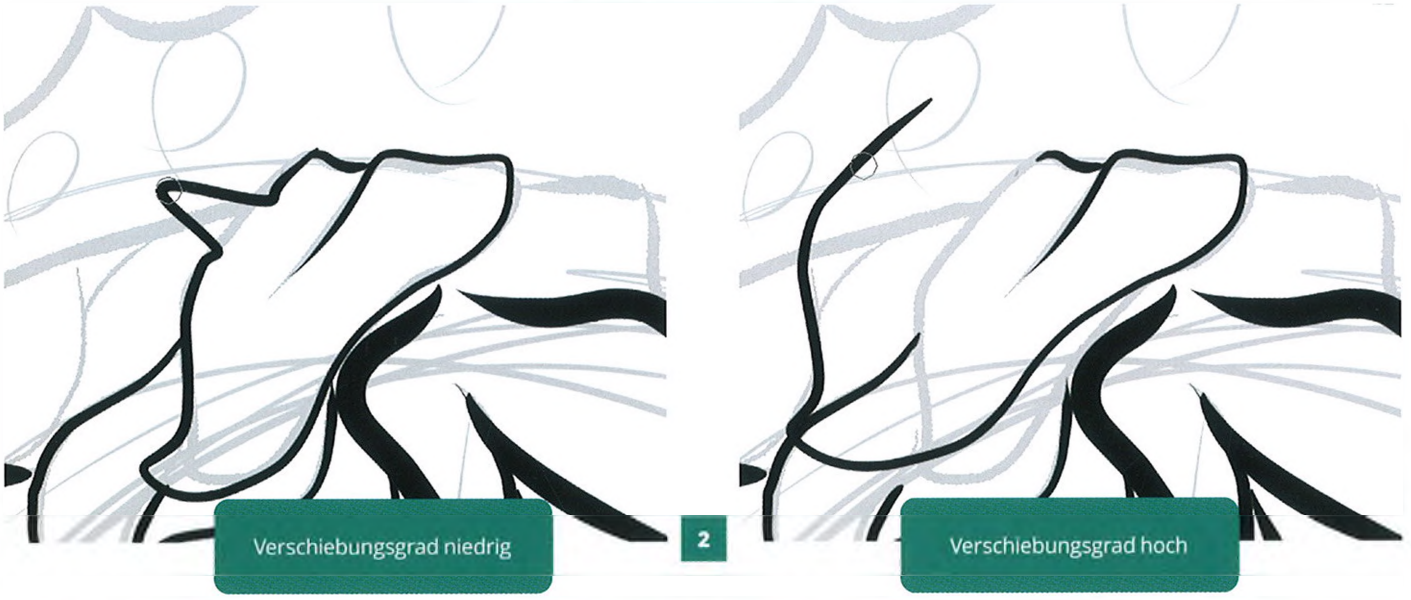
Das ***Linie berichtigen/Correct line***-Tool verfügt über sieben Sub-Tools mit unterschiedlichen Funktionen. Wie diese eingesetzt werden können, wird im Folgenden erklärt:

1 Ankerpunkt/Control Point. Hierüber können die Punkte der Vektoren angezeigt, ausgewählt und verschoben werden. Auch ist es möglich, neue Punkte hinzuzufügen, oder vorhandene per Klick zu entfernen.

2 Vektorlinien drücken/Pinch vector line. Mit diesem Sub-Tool lassen sich Linien an einer gewählten Stelle nehmen und verschieben. Je höher der Wert bei ***Verschiebungsgrad*** im Tool-eigenschaften-Fenster eingestellt ist, desto größer ist der Bereich, der bewegt wird.

3 Vektorlinien vereinfachen/Simplify vector line. Mithilfe dieser Funktion können Linien begradigt und kleinere Ungenauigkeiten entfernt werden.

4 Vektorlinien verbinden/Correct vector line. Über dieses Sub-Tool lassen sich Vektorlinien miteinander verbinden oder können vereinfacht werden. Dazu mit dem digitalen Zeichenstift über eine betreffende Linie malen – diese wird dann automatisch gerader.



2

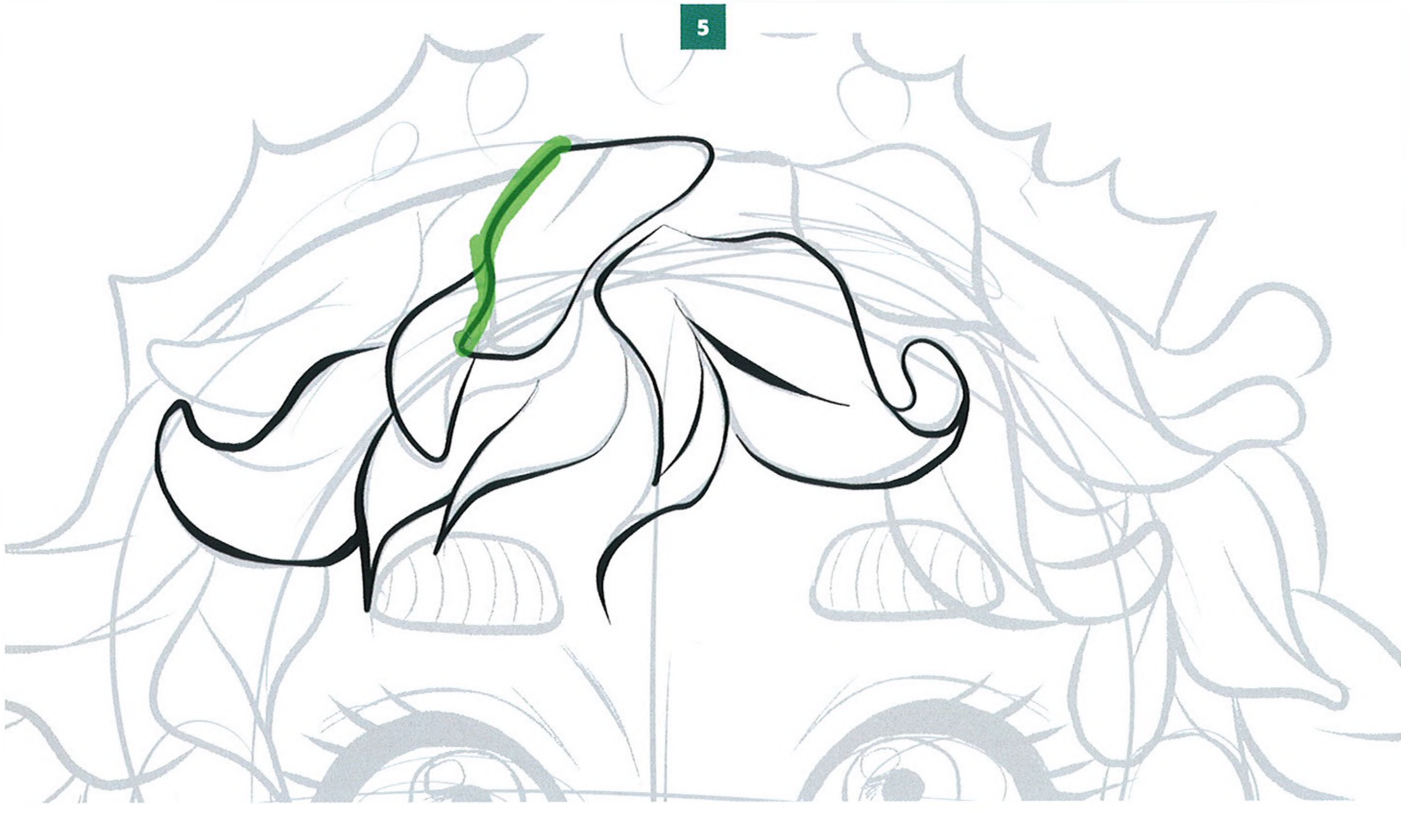
5 Linienbreite berichtigen/Correct line width. Mit diesem Werkzeug kann die Dicke der Linien variiert werden. Um einer Zeichnung mehr Dynamik und Ausdrucksstärke zu verleihen, sind wechselnde Stärken beim Lineart ein beliebtes Stilmittel.

6 Vektorlinien erneut zeichnen/Redraw vector line. Dieses Sub-Tool ermöglicht es, einzelne Vektorlinien komplett zu löschen und neu zu zeichnen.

7 Vektorlinienbreite erneut zeichnen/Redraw vector line width. Mit dieser Funktion kann die Liniendicke der Vektoren mithilfe eines freien Pinsels und der Druckstärke des Zeichenstifts verändert werden.

Wichtig Jede Vektorebene kann über einen Rechtsklick auf die Miniaturansicht im Ebenenfenster und über Auswählen der Option ***Rastern*** gerastert werden. Dies bedeutet, dass die ***Vektorebene*** zu einer normalen ***Illustrationsebene*** umgewandelt wird. Achtung: Umgekehrt ist dies nicht möglich. Illustrationsebenen können nicht wieder in Vektorebenen zurückgewandelt werden.

5



LINEART PER HAND ZEICHNEN

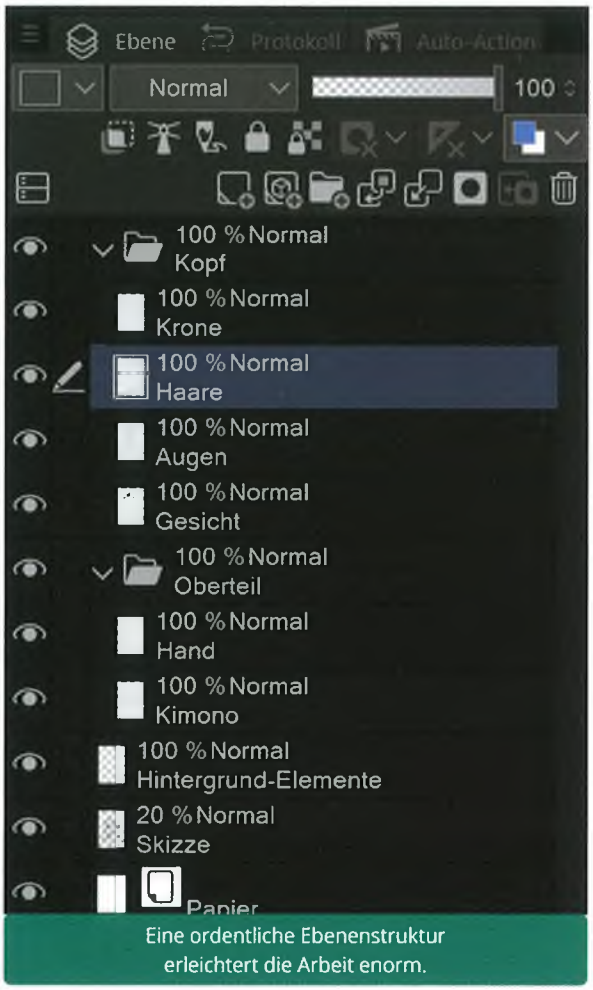
Wird ein Lineart direkt am PC entsprechend des Vorgehens im Quick-Start (Kapitel 2) von Hand gezeichnet, gibt es einige Tipps und Tricks, die die spätere Arbeit am Lineart erleichtern. Sei es beim Einfärben der Linien, beim Anfertigen der Koloration oder bei der Nachbearbeitung.

1 Grundsätzlich ist es bei komplexeren Zeichnungen empfehlenswert, thematisch zusammenhängende Bereiche des Linearts auf gesonderte Ebenen zu zeichnen und diese anschließend in Ordnern zu gruppieren. So können alle in einem Ordner befindlichen Ebenen zusammen verschoben oder bearbeitet werden.

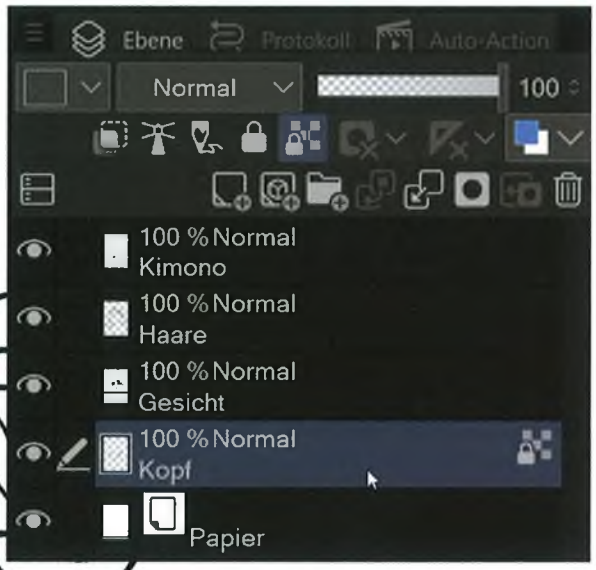
Ordner lassen sich auch als ***Referenzebenen*** (Icon 5 des Ebenenfensters) markieren. So lässt sich das in einem Ordner enthaltene Lineart gesammelt als Referenz verwenden und mit nur wenigen Klicks einfärben.

2 Sollen nur Teile des Linearts eingefärbt werden, ist dies, wie bereits auf Seite 26 erklärt, durch Sperren der Transparenz (Icon 8 des Ebenenfensters) der betreffenden Ebene leicht möglich.

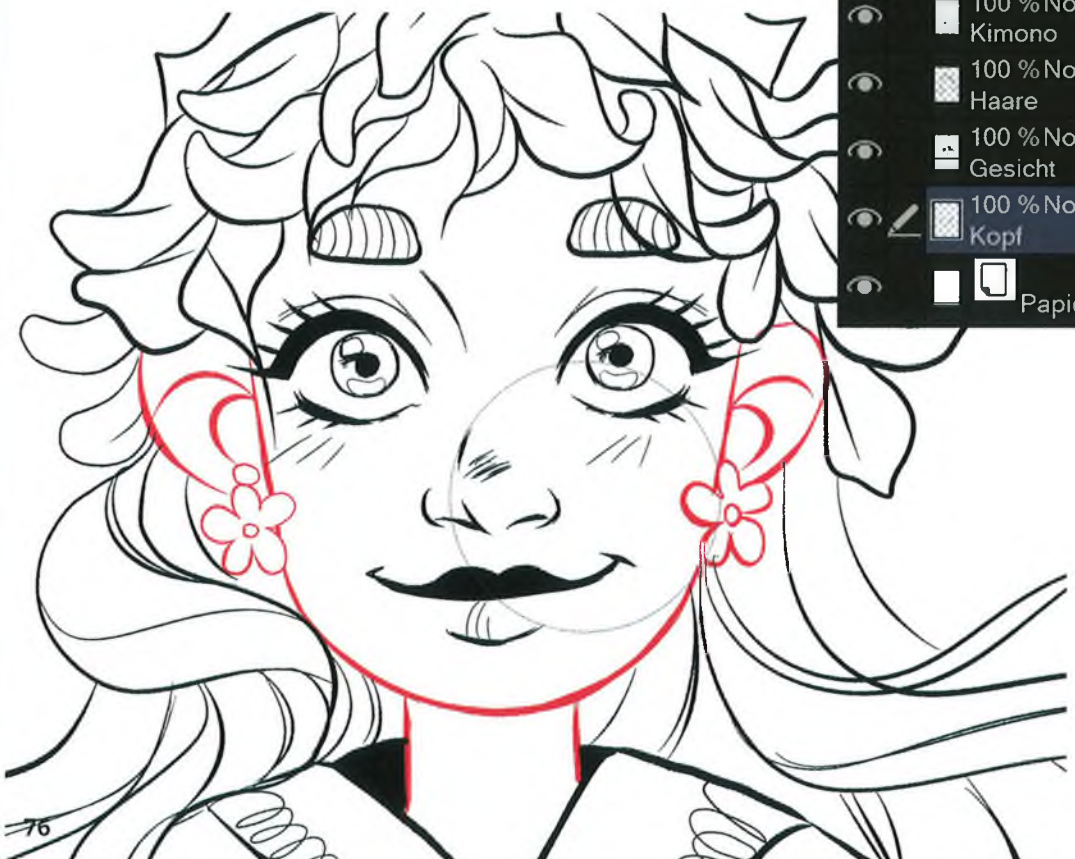
So werden bei der Koloration nur die Elemente des Bildes eingefärbt, die sich auf der angewählten Ebene befinden. Dies ist besonders praktisch, wenn beispielweise das Lineart an verschiedenen Stellen unterschiedliche Farben erhalten, oder sich von der Koloration der Innenbereiche abheben soll. Auch wird ein versehentliches Übermalen anderer Lineart-Elemente so vermieden.



1 Eine ordentliche Ebenenstruktur erleichtert die Arbeit enorm.



2



Kapitel 5
DIGITALES ILLUSTRIEREN

DAS FREIE DIGITALE ILLUSTRIEREN IST EIN KREATIVER PROZESS, DER ZAHLLOSE MÖGLICHKEITEN ERÖFFNET. ANDERS ALS BEI DER ARBEIT MIT TRADITIONELLEN MEDIEN, KANN DIE LEUCHTKRAFT DES MONITORS ALS ZUSÄTZLICHES STILMITTEL GENUTZT WERDEN.

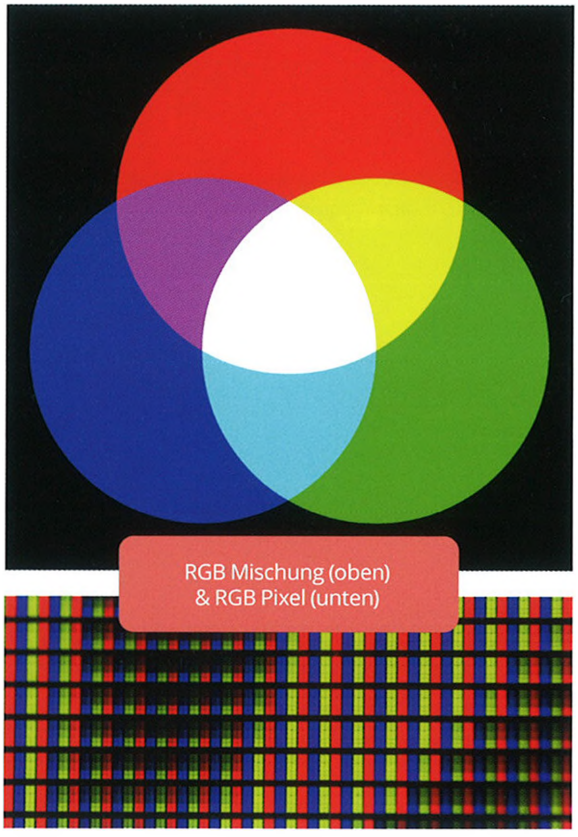
Viele Künstler, die digital arbeiten, schätzen nicht nur die große Auswahl an Farben, Strukturen und Effekten, sondern auch die Tatsache, dass sehr experimentell vorgegangen werden kann: Fast alle Schritte lassen sich jederzeit rückgängig machen und es müssen weder teure Papiere noch Farben nachgekauft werden. Selbst nach Fertigstellung einer Illustration können jederzeit Änderungen vorgenommen werden.

Die Inhalte dieses Kapitels dienen als Unterstützung beim Einstieg und als Hilfe beim Arbeiten mit den Tools, die Clip Studio Paint PRO zu bieten hat. Gleichzeitig sollen die gezeigten Beispiele, Tipps und Tricks als Inspiration dienen, die eigene Zeichenpraxis noch lebendiger zu gestalten.

5.1
FARBENLEHRE, KOMPOSITION UND STORYTELLING

Bevor mit dem Illustrieren begonnen wird, ist es empfehlenswert, sich mit der Planung eines Motivs hinsichtlich der gewünschten Bildwirkung auseinanderzusetzen. Eine wichtige Basis dafür bildet das Verständnis davon, wie Farben wirken, wie sie gezielt kombiniert werden können und wie sie mit dem Lineart oder Motiv interagieren.

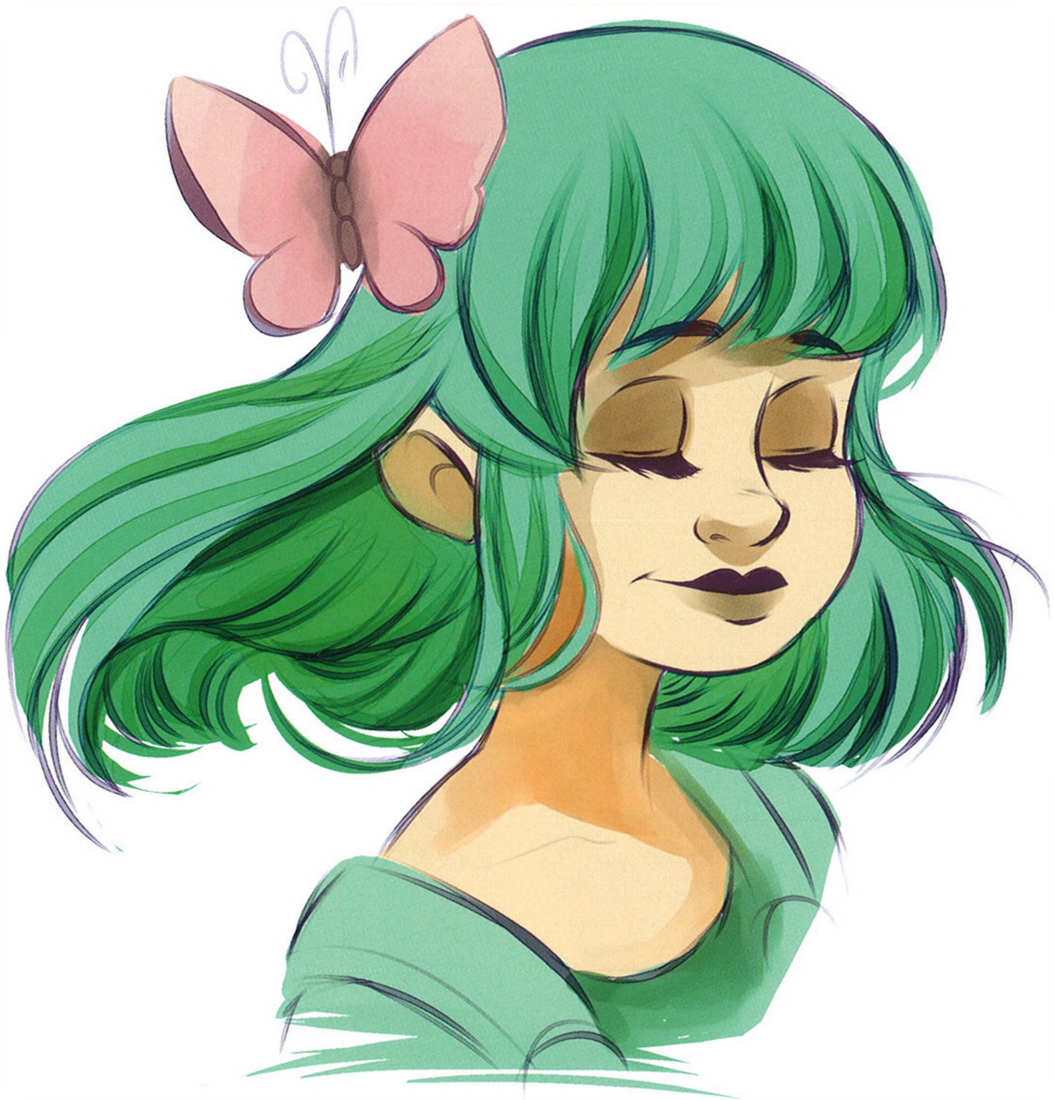
Digitale Farben wirken grundsätzlich anders als gedruckte, denn die Algorithmen, die hier zugrunde liegen, verhalten sich anders als die Pigmente traditioneller Medien.



RGB Mischung (oben)
& RGB Pixel (unten)

Dem Farbraum RBG liegt eine additive Farbmischung (Lichtfarbmischung) zugrunde. Rot, Grün und Blau werden hier überlagert und ergeben, wenn alle Farben zu gleichen Anteilen miteinander gemischt sind, reines Weiß. Bei nahezu allen traditionellen Medien hingegen ergibt eine Mischung aus Rot, Grün und Blau ein mattes Braun (siehe CMYK).

Sämtliche Monitore, ob PC, Smartphone oder Tablet, stellen Bilder in winzigen RGB-Punkten dar.



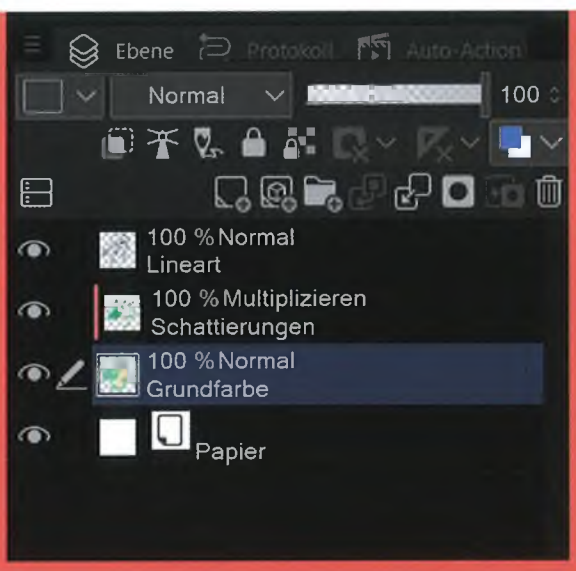
Besonders zu Beginn des digitalen Gestaltens benutzen viele Künstler, die in der Vergangenheit ausschließlich mit traditionellen Medien gearbeitet haben, für Schattierungen eine Farbe, die der Grundierung sehr ähnlich ist, nur etwas mehr Schwarzwert besitzt.

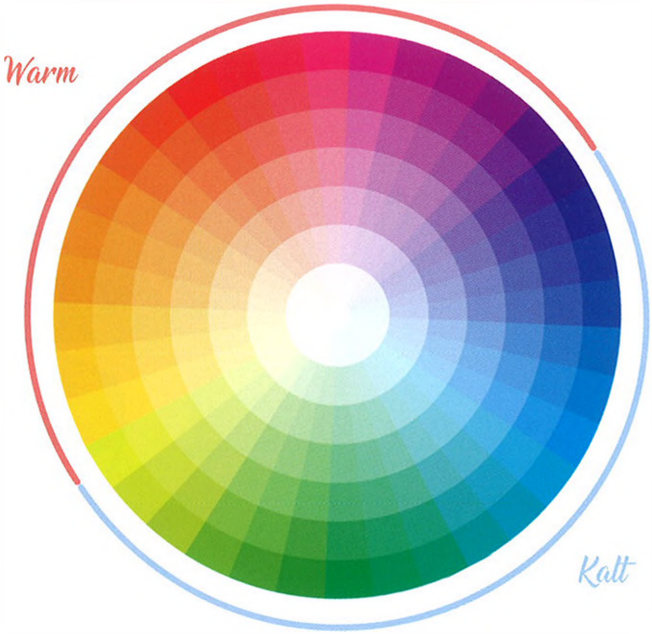
Das Ergebnis sieht dann häufig so aus, wie im oben abgebildeten Beispiel.
Für die Schattierung der Haut wurde lediglich ein dunklerer Beigeton verwendet und für die Haare ein kräftigeres Grün benutzt.

Bei diesem Vorgehen wird bei der Ebene, auf der sich die Schattierungen befinden, die ***Füllmethode*** auf ***Multiplizieren*** gestellt. Dies sorgt dafür, dass die aufgetragene Farbe mit der darunterliegenden multipliziert wird und dunkler erscheint. Das Icon ***Schnittmaske zur Ebene*** darunter wird ebenfalls aktiviert.

Diese Methode ist praktisch, um erste digitale Gehversuche zu unternehmen.

Ausführliche Erklärungen zum Kolorieren von Linearts folgen ab Seite 85.





Digitales Illustrieren bietet darüber hinaus noch viele weitere Möglichkeiten, die es zu entdecken gilt. Denn sobald man die Grenzen des Bekannten überschreitet und beginnt, mit Farben zu experimentieren, können besonders fantasievolle und ungewöhnliche Bilder entstehen.

Das Erscheinungsbild von Grundfarben und Schatten ist von unterschiedlichen Faktoren abhängig. Folgende Fragen können dabei helfen, die Lichtsituation im Bild festzulegen und zu gestalten: Wie viele Lichtquellen gibt es? Wie hell sind diese und wie ist die Farbe des Lichts? Entstehen hinsichtlich der Oberflächenbeschaffenheit von Objekten oder anderen dargestellten Elementen zusätzliche Reflektionen?

Einige Künstler, die digital arbeiten, setzen Farbe und Licht sehr ausdrucksstark und oftmals auch als Gestaltungselement mit gezielten Übertreibungen ein.

Die in diesem Kapitel gezeigten Beispiele sollen zeigen, wie man die Tools von Clip Studio Paint kreativ und stilisiert einsetzen kann, um interessante und spannende Illustrationen zu erstellen.

DER FARBKREIS

Nahezu alle Menschen haben ein inhärentes Verständnis und Empfinden für Farben. Bilder, die keine harmonische Farbgestaltung aufweisen, werden vom Betrachter instinktiv als nicht ansprechend empfunden. Das Modell des Farbkreises hilft bei der Erstellung von Harmonien.

Viele Farblehren beschreiben das Verhältnis der Farben zueinander. Dabei ist nicht nur die einzelne Farbe an sich wichtig, sondern auch ihre Sättigung. Der hier gezeigte Farbkreis stellt am äußeren Rand die gesättigten Farben dar, zum Inneren des Kreises wird die Sättigung schrittweise verringert.

Jede Farbe besitzt einen reinen Farbwert, bei welchem die Sättigung am höchsten ist. Sobald Anteile von Schwarz oder Weiß hinzugemischt werden, wird die Farbe dunkler oder heller.

Je gesättigter eine Farbe ist, umso mehr tritt sie in der Wahrnehmung des Betrachters in den Vordergrund.

Über den Farbkreis können einige Konzepte grundlegender Farbverhältnisse sichtbar gemacht werden.

WARME UND KALTE FARBEN

Die erste Einteilung, die hinsichtlich der Konzeption von Farben vorgenommen wird, ist der beim Betrachter hervorgerufene Eindruck von Temperatur, beziehungsweise die Unterscheidung zwischen warmen und kalten Farben. Besonders bei Mischfarben entscheiden die Anteile der Farbmischung darüber, ob ein Ton als warm oder kalt empfunden wird. Farben mit Rot- oder Gelbanteilen werden mehrheitlich als warm eingestuft, Mischungen mit hohen Blauanteilen als kühl.

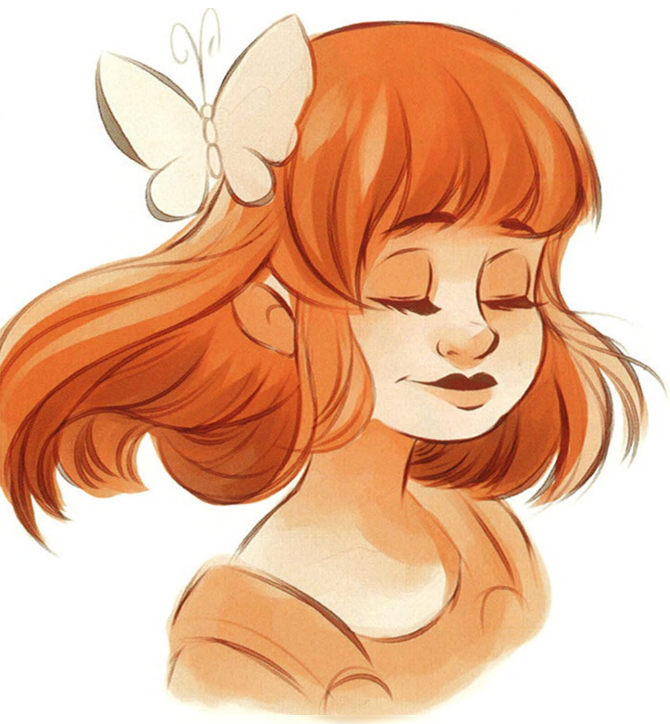
Warme Farben gelten zudem als stärker gegenüber kalten Farben. Selbst wenn die kolorierte Fläche einer Illustration mehrheitlich blau ist, setzen sich kleine Elemente in Farben wie Rot, Gelb oder Orange durch und ziehen den Blick des Betrachters auf sich.

KOMPLEMENTÄRFARBEN

Als Komplementärfarben werden Farben bezeichnet, die in der Darstellung des Farbkreises gegenüber liegen. Mit ihnen können intensive Kontraste erzeugt werden. Komplementär-Farbpaletten lassen sich daher sehr gut für Leuchteffekte nutzen.

MONOCHROMATISCH

Kolorationen, die ausschließlich helle und dunkle Töne der gleichen Farbe enthalten, werden als monochromatisch bezeichnet. Diese Art der Farbgebung eignet sich sehr gut, um das Wirken von Licht und Schatten ausdrucksstark darzustellen.



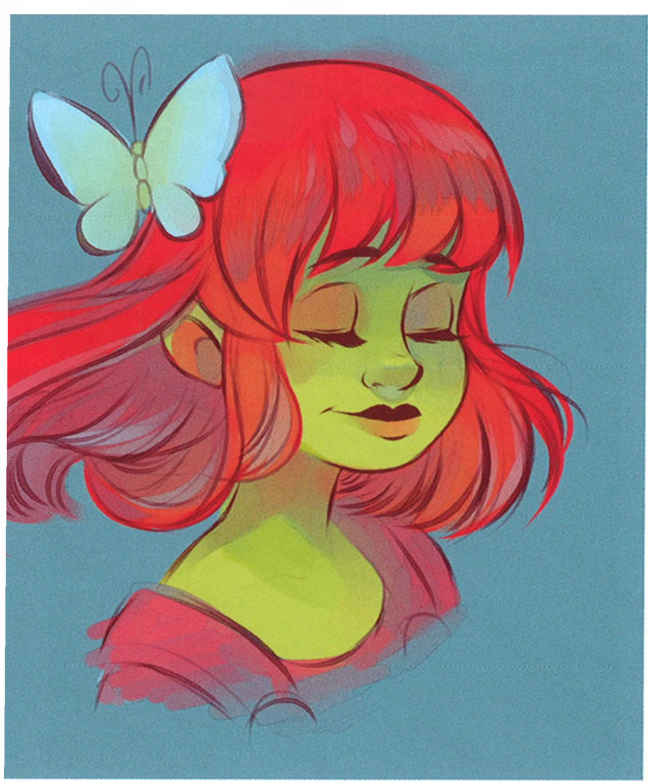
ANALOG

Als analoge Farbgebung wird eine Koloration mit Farben bezeichnet, die im Farbkreis unmittelbar nebeneinander liegen. Bilder mit diesem Farbschema werden als ausgleichend und harmonisch empfunden. Details und verschiedene Strukturen können auf dieser Grundlage wirkungsvoll ausgearbeitet werden.

TRIADISCH UND SPLIT-TRIADISCH

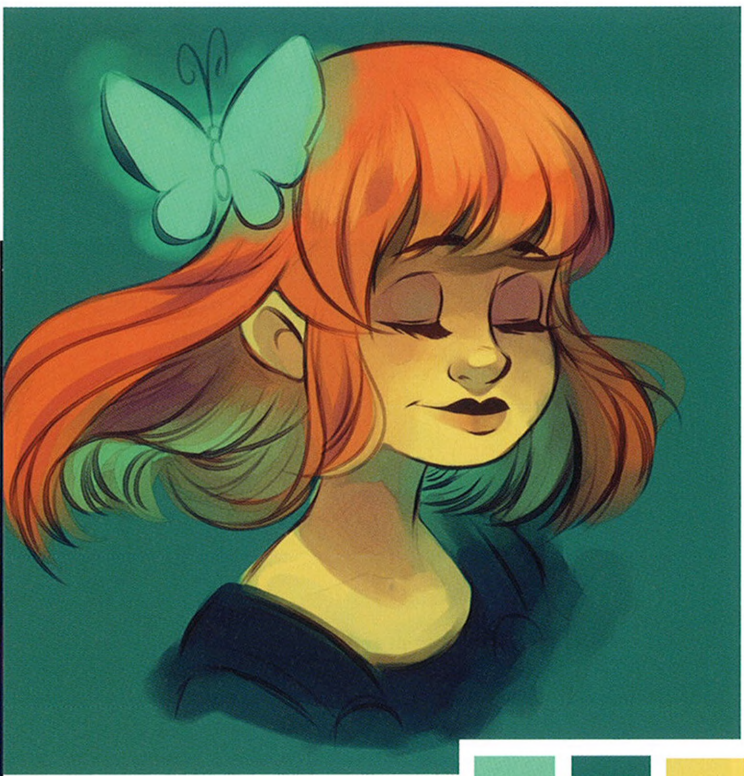
Eine Triade ist eine Koloration, die auf der Verwendung von drei Farben basiert. Liegen diese drei Töne in Form eines gleichseitigen Dreiecks im Farbkreis, wird von einem triadischen Schema gesprochen. Sind nur zwei Seiten des Dreiecks gleich lang, wird dies als split-triadisches Farbschema bezeichnet.

Triadische und split-triadische Kolorationen wirken häufig sehr harmonisch und lebendig.



TRIADISCH

SPLIT-TRIADISCH



#5EFFC2 #0A7B75 #F8D669 #F87332 #581661 #0A1A3A

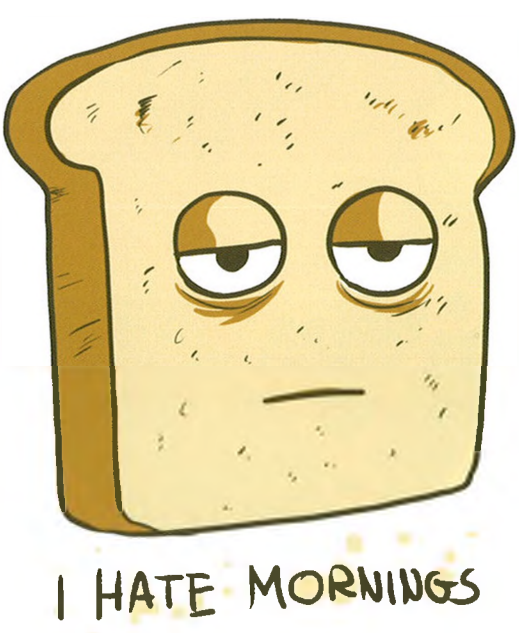
FOTOINSPIRATION

Auch die Natur hält täglich wechselnde, faszinierende Farbpaletten bereit.

Als Übung und zur Schulung des eigenen Farbverständnisses kann es helfen, mit Referenzfotos zu arbeiten und mithilfe des ***Pipetten/Eyedropper***-Tools die dazu passenden Farbpaletten zu erstellen. Die Quellen zur Inspiration sind dabei unerschöpflich.

Neben einer Empfindung von Temperatur oder Harmonie, können Farben auch mit psychologischen Wahrnehmungskonzepten konnotiert sein. Diese sind teilweise universell, manchmal aber auch kulturhistorisch geprägt. Durch die in einem Bild eingesetzten Farben ist es möglich, unabhängig vom dargestellten Motiv, auf emotionaler Ebene eine Wirkung beim Betrachter hervorzurufen.

Die folgende Übersicht ist stark vereinfacht und dient lediglich einer ersten Orientierung.



- Rot – Kraft, Reaktivität, Leben, Mut, Liebe, Revolution
- Orange – Wärme, Appetit, Spontaneität, Spaß, Optimismus, Humor
- Gelb – Glück, Freude, Freundlichkeit, Positivität, Neugierde
- Grün – Natürlichkeit, Wachstum, Fruchtbarkeit, Hingabe, Erneuerung
- Türkis – Treue, Heilung, Mitgefühl, Kommunikation, Schutz, Mystik
- Blau – Beständigkeit, Ferne, Tiefe, Ruhe, Inspiration, Aufrichtigkeit
- Violett – Magie, Schatten, Komplexität, Verborgenheit, Reichtum
- Pink – Romantik, Dynamik, Aktivität, Sportlichkeit
- Braun – Ehrlichkeit, Authentizität, Stabilität, Heimat
- Schwarz – Ewigkeit, Ernsthaftigkeit, Trauer, Eleganz
- Weiß – Leichtigkeit, Reinheit, Zerbrechlichkeit, Frieden

5.2

LINEARTS KOLORIEREN

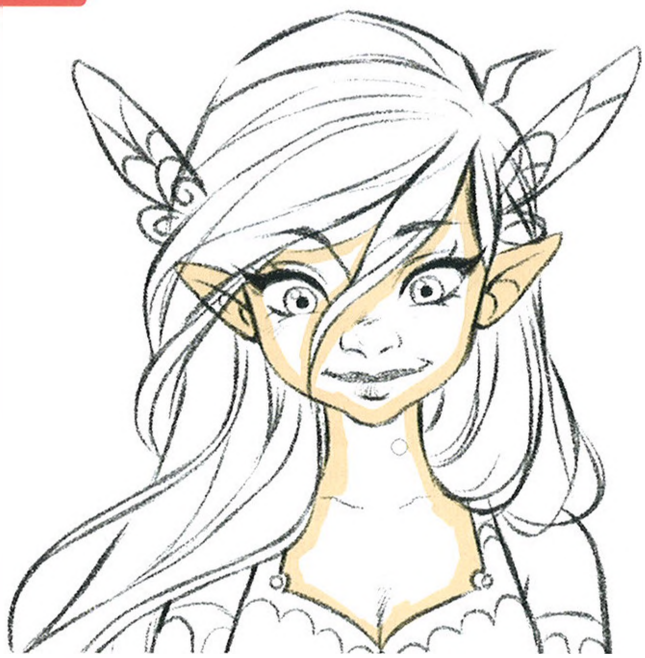
In Kapitel 4 wurden bereits alle Grundlagen zur Vorbereitung eines Linearts für die digitale Koloration erklärt. Unabhängig davon, welche Kolorationstechnik letztlich zum Einsatz kommt, ist das Setzen der Grundfarben meist der erste Schritt.

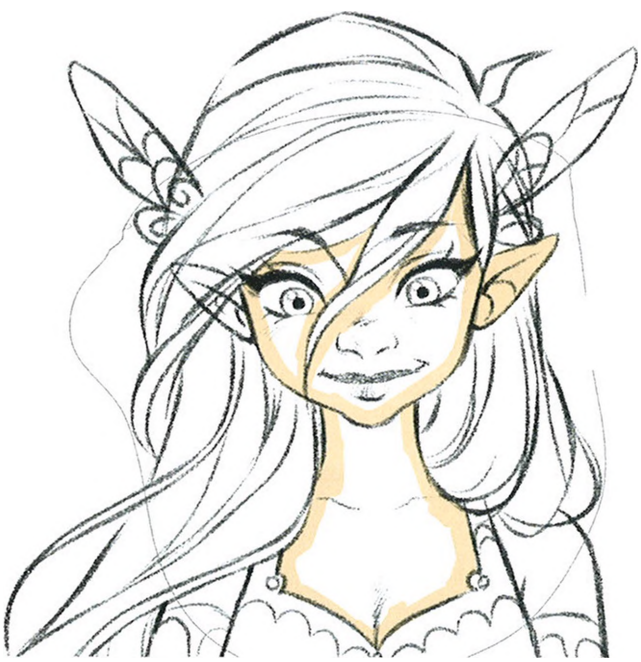
LINEART MIT STRUKTUR

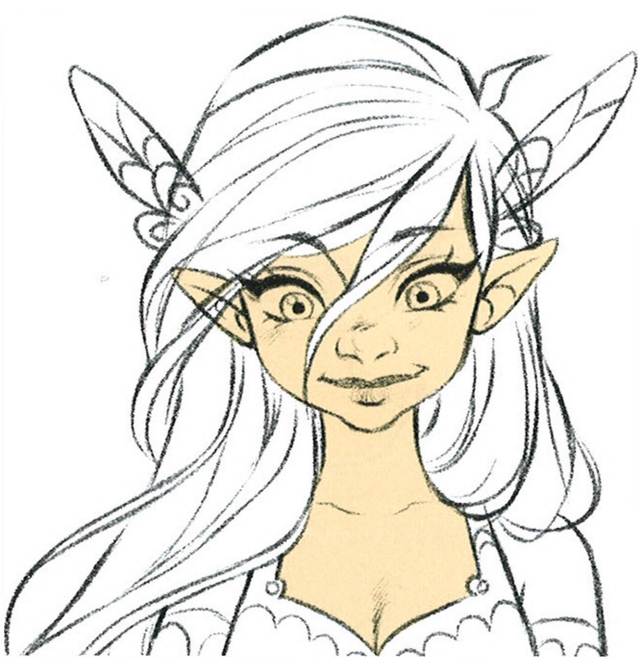
Besonders bei traditionell aufbereiteten Linearts oder bei solchen, die digital mit einem Strukturpinsel gezeichnet wurden, ist es meist nicht möglich, die Grundfarben einfach mit dem Fülleimer zu setzen.

Zuerst wird eine neue Ebene erstellt und unter das Lineart gezogen. Nun wird mithilfe des ***Pen***-Tools die innere Kontur der zu färbenden Fläche nachgezeichnet.

Ist die betreffende Fläche des Linearts von innen vollständig umrahmt, kann diese mithilfe des ***Fläche füllen/Fill***-Tools oder der Funktion ***Schließen und füllen/Close and fill*** ausgefüllt werden. Es ist von Vorteil, alle Ebenen mit Grundfarben im Ebenenfenster entsprechend zu benennen: Grundfarbe Haut, Grundfarbe Haare etc. Auf diese Weise lassen sie sich später leichter wiederfinden. Mit der Koloration dieses Linearts geht es auf Seite 102 weiter.

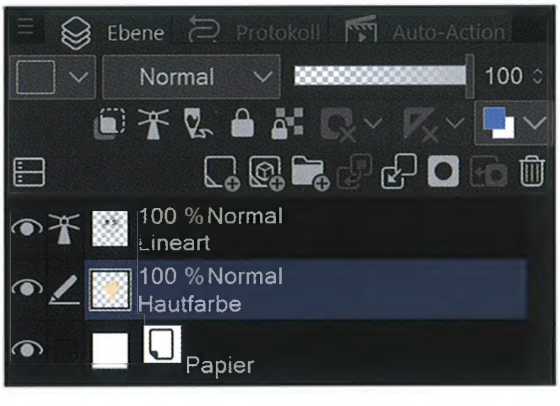






GLATTES LINEART

Bei einem glatten und geschlossenen Lineart ist das Vorgehen einfacher. Auch hier wird eine neue Ebene erstellt und unter das Lineart gezogen.Auf diese Ebene wird, entweder mit dem regulären ***Fülleimer/Fill***-Tool oder mit der Funktion ***Schließen und füllen/Close and fill***, die erste Grundfarbe gesetzt und entsprechend benannt. Sowohl beim ***Fülleimer*** als auch bei ***Schließen und füllen*** sollte im Tooleigenschaften-Fenster der Wert der ***Flächengröße*** auf 12 gestellt werden, damit zwischen Lineart und Farbe keine weißen Ränder entstehen. Für jede Grundfarbe wird auch hier eine neue Ebene angelegt und entsprechend benannt. So lässt sich später viel leichter Schattieren. Sind alle Grundfarben gesetzt, kann die Ausarbeitung eines Linearts auf verschiedene Weisen erfolgen. Die drei bekanntesten, Cel-Shading, Soft Shading sowie eine Mischtechnik aus beiden, werden im Folgenden erklärt.



FARBPALETTE LINEART KOLORIEREN

Oberteil	Haut	Augen	Haare
#489993	#B35450	#2A4A3B	#48201E
#CAFFEB	#F7B090	#389F72	#743530
	#FFDCB4	#D3FF6C	#995A51
			#FFC190

CEL-SHADING

Technik #1

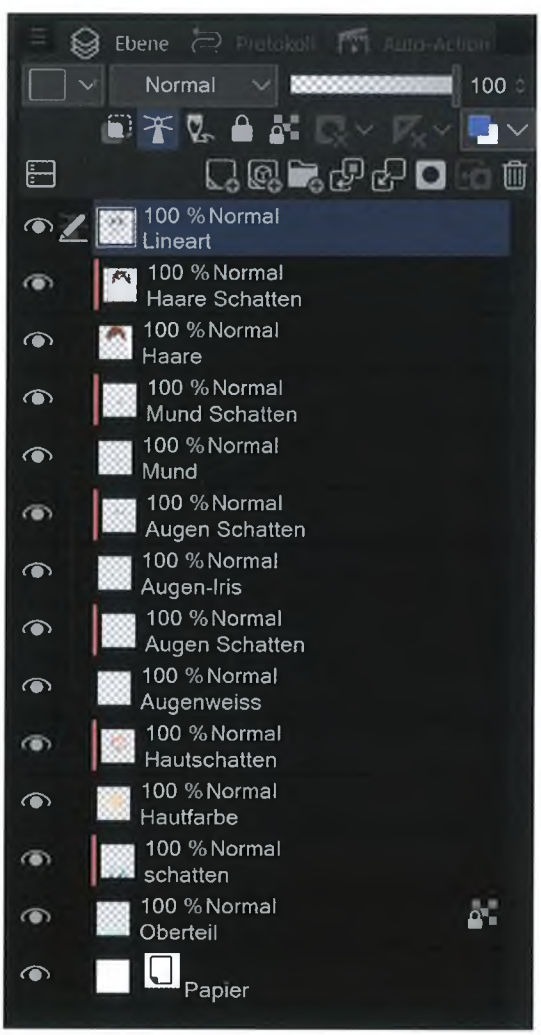
Der Begriff „Cel-Shading" („cel", kurz für engl. „celuloid", dt. „Zelluloid") stammt ursprünglich aus dem Bereich der Computeranimation und hat sich inzwischen auch in der Welt der digitalen Illustration etabliert.

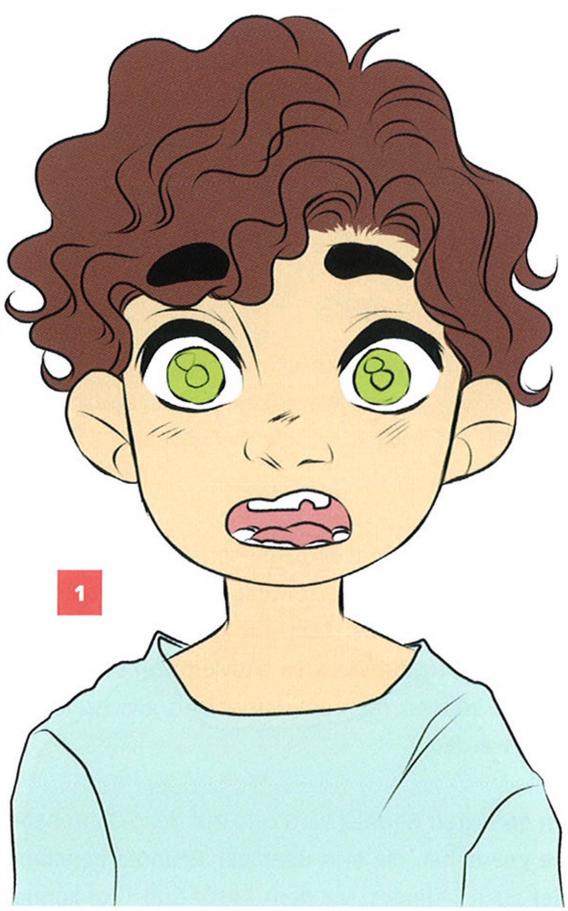
Er beschreibt eine Form der Schattensetzung mit hart abgegrenzten Konturen, wie sie beispielsweise oft in japanischen Animes oder auch Comics zu sehen ist.

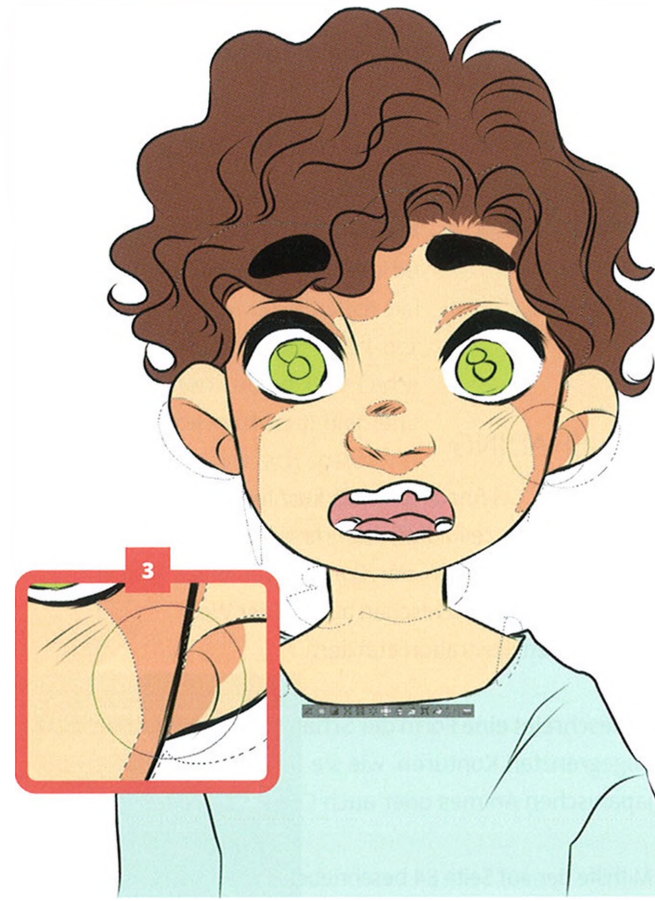
Mithilfe der auf Seite 84 beschriebenen Technik wird zunächst ein Farbschema für das Lineart entwickelt. Dieses sollte je eine Grundfarbe und die dazu passenden Licht- und Schattentöne enthalten.

Es ist praktisch, alle Töne als Palette auf einer separaten Ebene anzulegen und am Rand des Bildes zu platzieren. So können die Farben jederzeit mit dem ***Pipetten/Eyedropper***-Tool oder durch Drücken der ALT-Taste aufgenommen werden. Nach Fertigstellung der Illustration kann die Palette einfach ausgeblendet oder gelöscht werden.

1 Sind alle Grundfarben gesetzt, können die Ebenen für die Schattierung angelegt werden. Zu diesem Zweck wird über jeder Grundfarbenebene eine neue Ebene erstellt und das Icon ***Schnittmaske zur Ebene darunter*** aktiviert.







Abwechselnd ist in der Hierarchie im Ebenenfenster je eine Grundfarbenebene zu sehen, darüber die dazugehörige Schattenebene. Aufgrund des schmalen hellroten Balkens von der Miniaturansicht der Schattenebenen kann man diese recht gut erkennen. Ganz oben befindet sich das Lineart. Dieses wird durch einen Klick auf das Icon ***Als Referenzebene anlegen*** als ***Referenzebene*** markiert. In der Miniaturansicht des Ebenenfensters erscheint nun das kleine ***Leuchtturm***-Symbol.

Wichtig ist, darauf zu achten, dass ab nun ausschließlich auf den jeweiligen Schattenebenen gearbeitet wird, da sonst die Grundfarben übermalt werden.

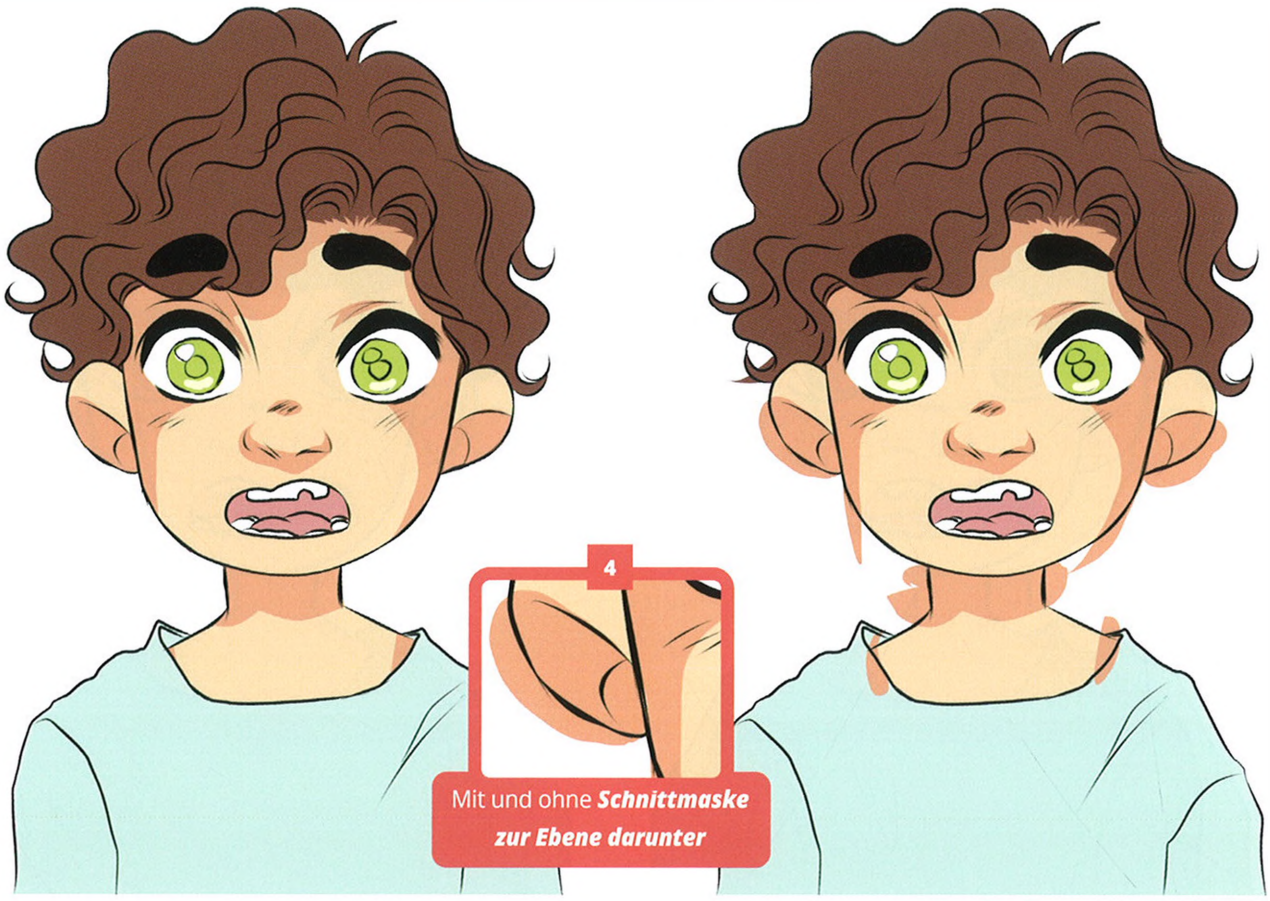
2 Im nächsten Schritt wird im Tool ***Auswahl/Marquee*** das ***Lasso***-Sub-Tool angewählt, wobei im Tooleigenschaften-Fenster bei ***Einstellungsmethode*** die Option ***Zusätzlich auswählen*** aktiviert sein sollte. Denn nur so können mehrere Auswahlen gleichzeitig erstellt werden.

Im gezeigten Beispiel wird nun auf der Schattenebene gearbeitet, die sich über der Grundfarbenebene der Haut befindet. Mit dem ***Lasso***-Sub-Tool können jetzt alle Bereiche bestimmt werden, auf welchen sich Schatten befinden sollen. Dabei ist es unerheblich, ob die Auswahlbereiche des Lassos über die Fläche der Grundfarben der Haut hinausgehen. Durch die Funktion ***Schnittmaske zur Ebene darunter*** erscheinen die Schatten nur auf den Bereichen, auf welchen sich auch auf der Grundfarbenebene Farben befinden.

3 Als nächstes wird eine zum Hautton passende Schattenfarbe gewählt. Mithilfe des ***Pen***-Tools werden als nun die mit dem ***Lasso*** ausgewählten Bereiche ausgemalt. Alternativ kann man hier auch das Fülleimer-Tool benutzen.

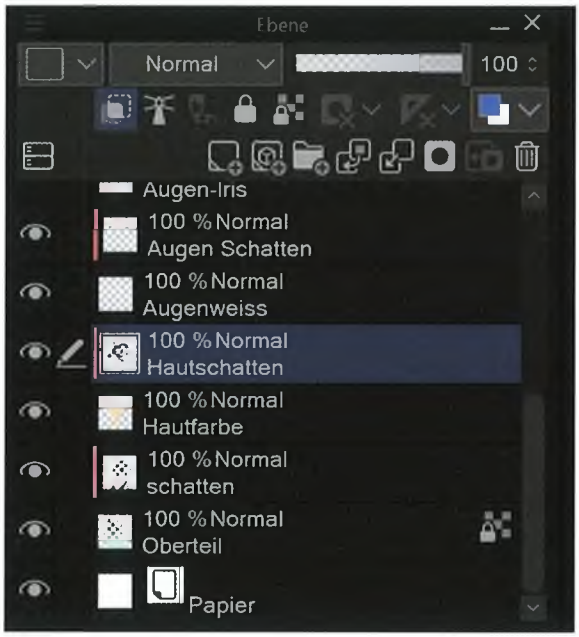
4 Bei dieser Gegenüberstellung lässt sich der Nutzen der Funktion ***Schnittmaske zur Ebene darunter*** sehr gut erkennen. Beim linken Bild ist bei der Schattenebene das Icon aktiviert, beim rechten Bild ist es deaktiviert. Die Bereiche, die über den Rand ragen, werden zwar mit ausgemalt, aber, wenn ***Schnittmaske zur Ebene darunter*** aktiviert ist, nicht angezeigt. Eine äußerst praktische Funktion!

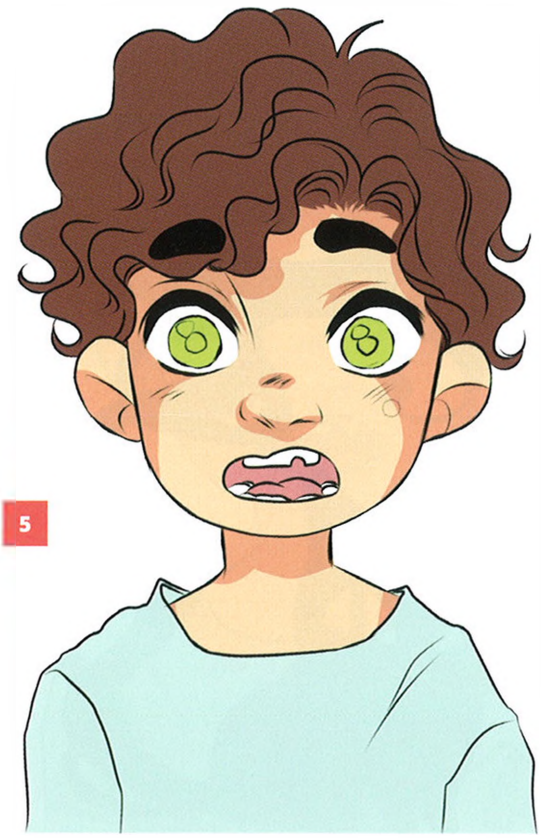
5 Weiter geht es mit der Ausarbeitung der Schatten. Die mit dem Lasso getroffene Auswahl wird auf-



gehoben (dazu im ***Hauptmenü*** auf ***Auswahl > Auswahl aufheben*** klicken oder ***Strg+D (Cmd+D)*** betätigen). Feinheiten können jetzt mit dem ***Pen***-Tool angepasst werden.

Falls gewünscht, können die Schattenebenen auch entsprechend benannt werden, zum Beispiel „Schatten Haare", „Schatten Haut", „Schatten Pullover" und so weiter.





6

6 Das Vorgehen ist ab nun für alle Grundfarbenebenen dasselbe: Auf der Schattenebene eine Auswahl anlegen, dann die Bereiche mit einer zur Grundfarbe passenden Schattenfarbe füllen, anschließend die Auswahl aufheben und mit dem ***Pen***-Tool Details nachbearbeiten.

Dadurch, dass sich alle Grundfarben und Schatten auf eigenen Ebenen befinden, ist es unmöglich, versehentlich die Haut zu übermalen, wenn man beispielsweise die Haare ausarbeitet.

7 Da die in diesem Beispiel gezeigte Illustration sehr simpel ist, können auf die Schattenebene auch kleine Bereiche gesetzt werden, die heller als die Grundfarbe sind.

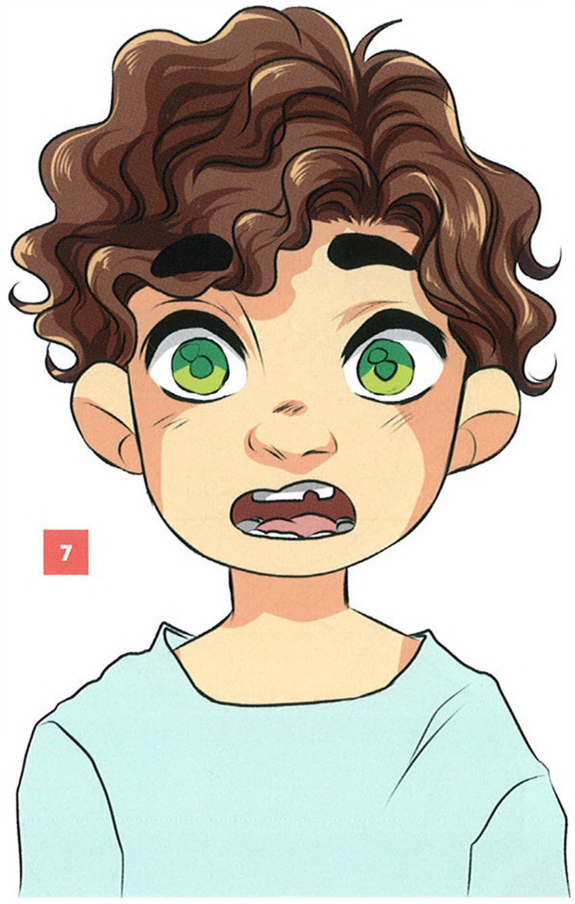
Hier wurden mithilfe des ***Pen***-Tools kleine helle Akzente auf die Locken gesetzt. Achtung: Dadurch, dass sowohl die Schatten als auch die hellen Hervorhebungen auf einer Ebene liegen, besteht die Gefahr, dass zuvor angelegte Schatten übermalt werden.

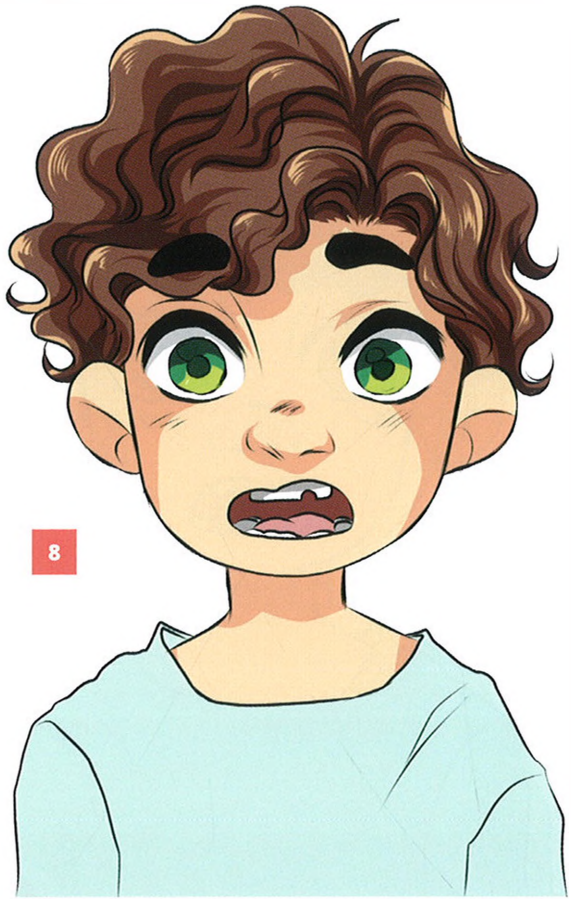
Mit dem ***Pen***-Tool können die Schatten dann mit einer noch dunkleren Farbe vertieft werden. So entsteht ein dynamisches Erscheinungsbild.

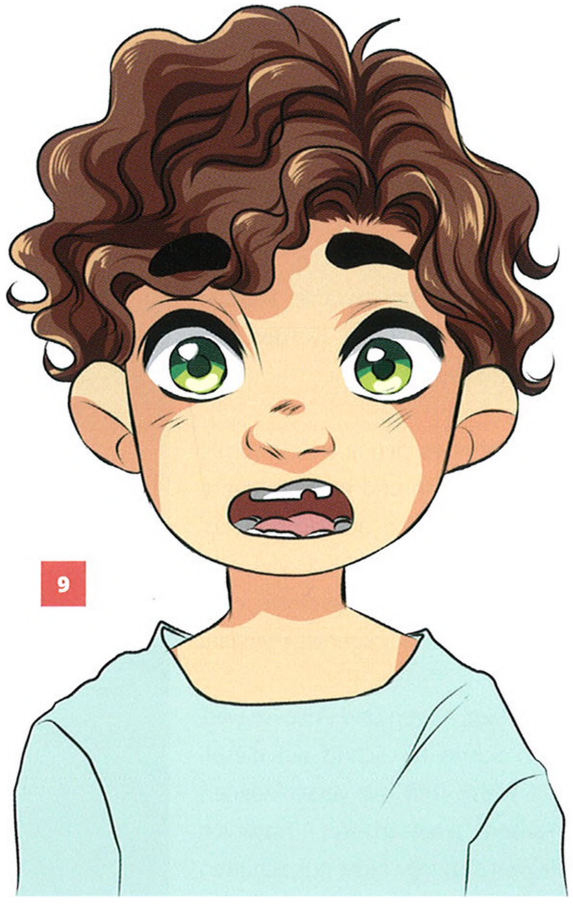
8 Mit dieser Technik werden auch die übrigen Bereiche des Bildes koloriert.

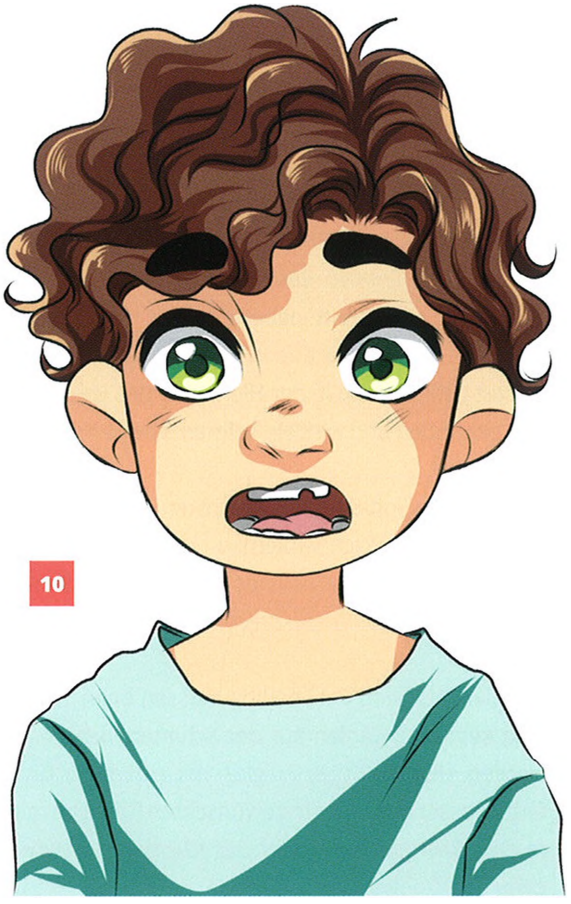
9 Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wo dunkle und helle Bereiche wirkungsvoll gesetzt werden können, lohnt sich ein Blick in entsprechende Lehrwerke oder man lässt sich von den Arbeiten anderer digitaler Künstler inspirieren.

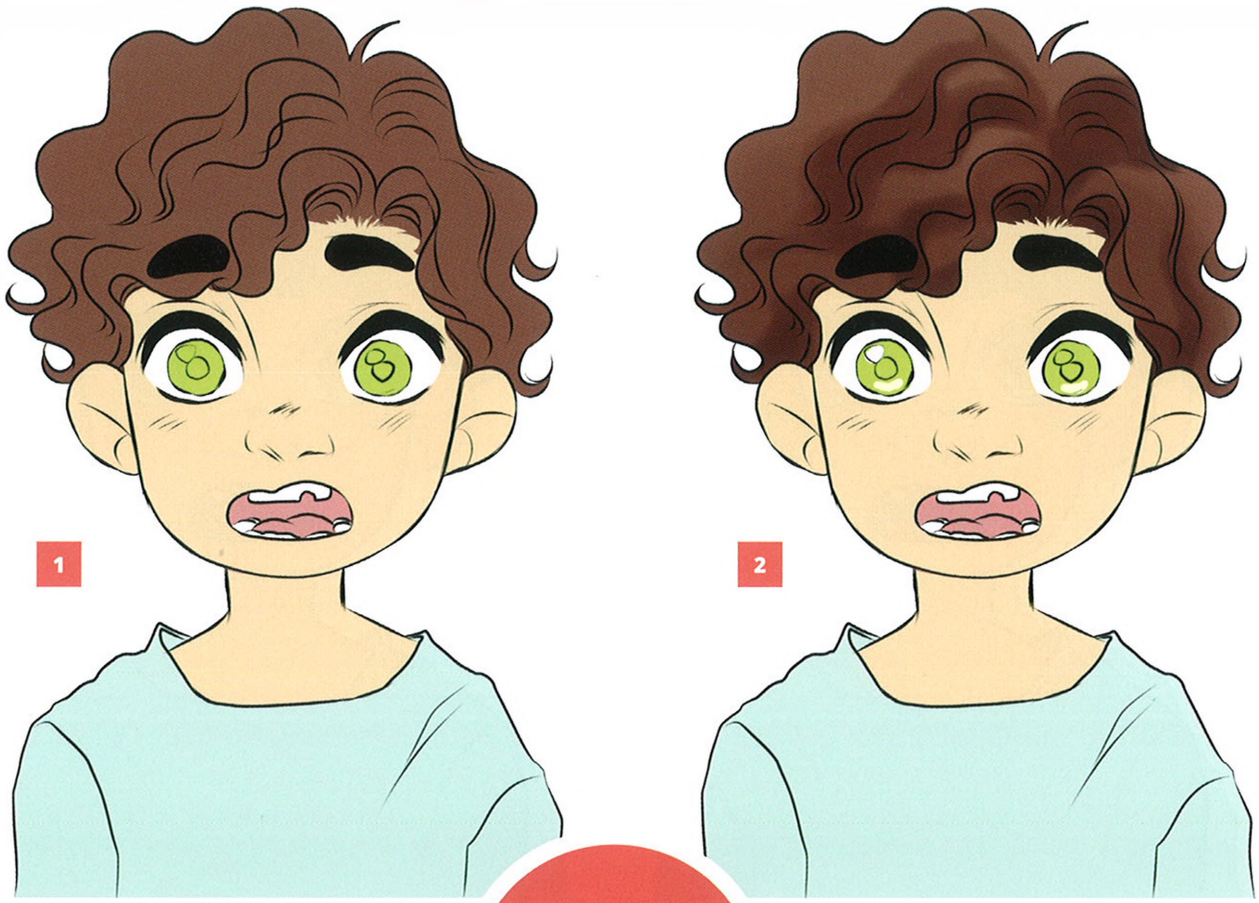
10 So sieht die finale Illustration aus.


7


8


9


10



Technik #2

SOFT-SHADING

Das Soft-Shading ist die wohl einfachste Form der Schattensetzung. Selten wird sie als einzige Form der Ausarbeitung genutzt, sondern vorwiegend in Kombination mit der Cel-Shading-Technik (Seite 87). Zu Anschauungszwecken werden die Arbeitsschritte des Soft-Shading beim nun folgenden Beispiel isoliert betrachtet.

1 Wie auch beim Cel-Shading werden die Grundfarben auf separate Ebenen gesetzt. Zu jeder Grundfarbenebene wird eine Schattenebene erstellt, bei welcher das Icon ***Schnittmaske zu Ebene darunter*** aktiviert ist. Das Lineart befindet sich in der Hierarchie des Ebenenfensters ganz oben und wird als Referenzebene markiert.

Das Ziel von Soft-Shading Techniken ist es, Illustrationen möglichst weich wirken zu lassen. Dies kann am besten mit dem ***Airbrush***-Tool und mit dem Sub-Tool ***Wasserfarbe*** des ***Pinsel/Brush***-Tools erreicht werden.

2 Anders als beim Cel-Shading müssen beim Soft-Shading keine Auswahlen auf der Schattenebene erstellt werden. Hier reicht es, lediglich mit einem zur Grundfarbe passenden Ton die gewünschten Bereiche mithilfe des ***Airbrush***-Tools oder des ***Wasserfarbe/Watercolor*** Sub-Tools zu verdunkeln.

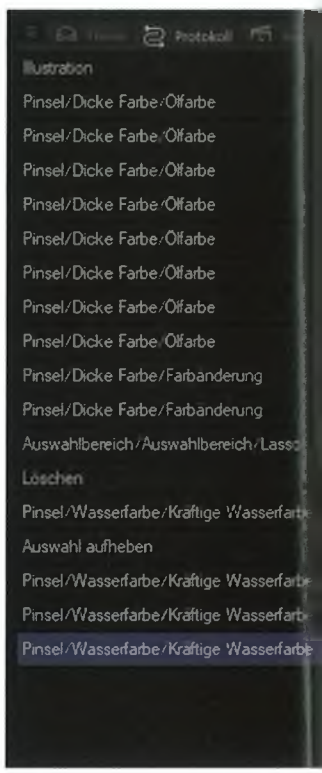
Dadurch, dass auch hier auf der Schattenebene das Icon ***Schnittmaske zur Ebene darunter*** aktiviert ist, ist es unmöglich, über den Rand zu malen.

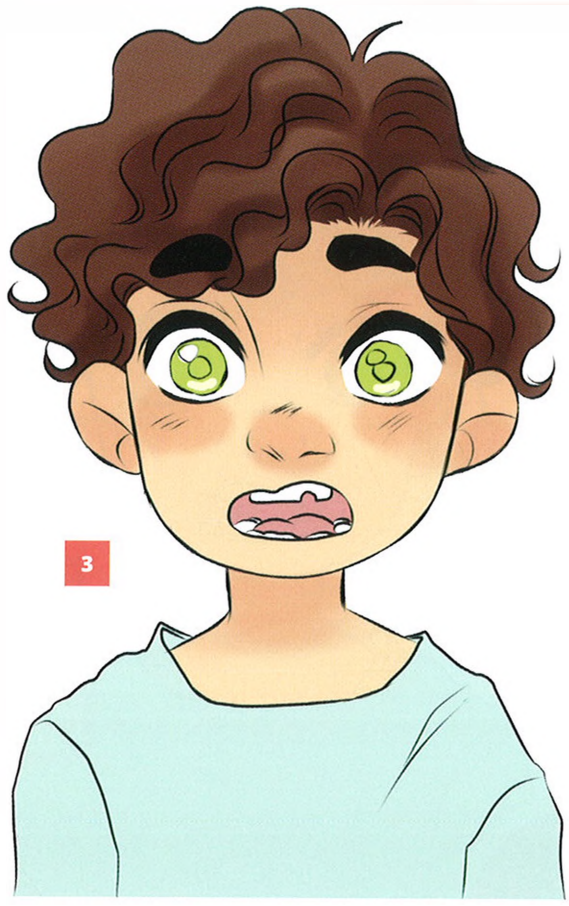
Im ersten Schritt der Ausarbeitung wird der erste der beiden Schattentöne eingearbeitet.

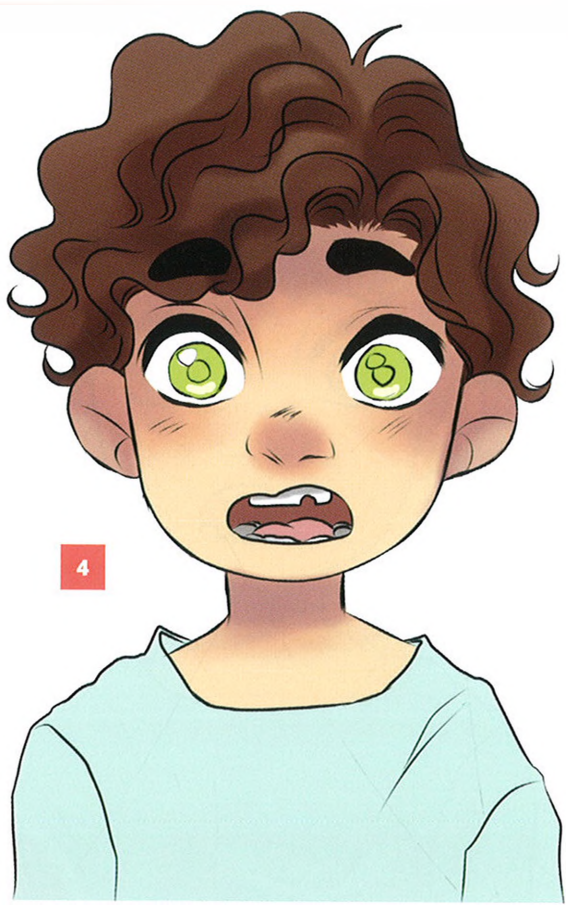
Anschließend wird die nächstdunklere Farbe gewählt. Mithilfe des ***Airbrush***-Tools werden die Schatten vertieft.

Hier lohnt es sich auch, ein wenig mutig zu sein und eine kräftigere Schattensetzung auszuprobieren. Falls es doch einmal zu viel war: Mit ***Strg+Z (Cmd+Z)*** lässt sich jeder Schritt wieder rückgängig machen.

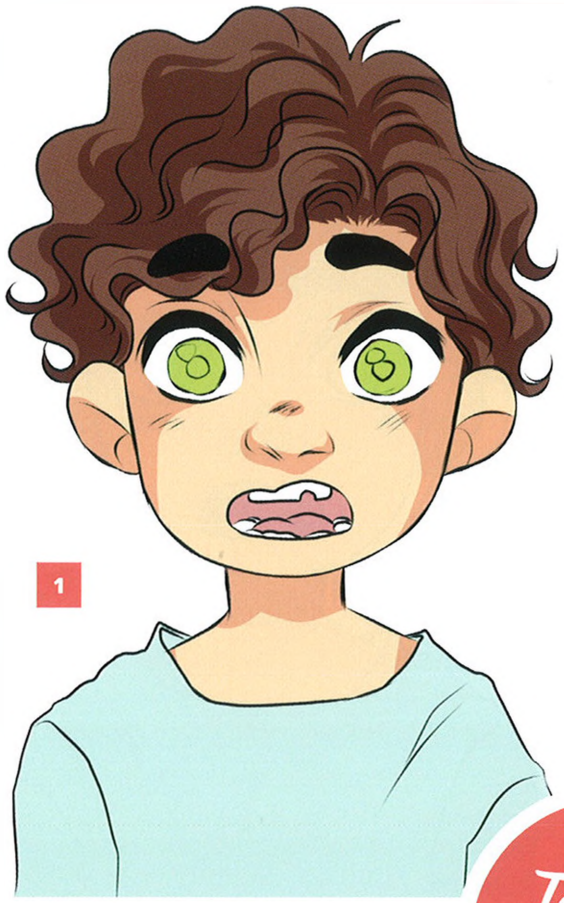
3-5 Haut, Augen und Pullover werden Schritt für Schritt auf dieselbe Weise und mit verschiedenen Farben ausgearbeitet. Natürlich lassen sich hier nicht nur Schatten







setzen, sondern auch einzelne Stellen hell hervorheben. Reine Soft-Shading-Kolorationen können häufig etwas flach wirken, weshalb sie selten als einzige Ausarbeitungstechnik für eine Illustration eigesetzt werden.



Technik #3

CEL- UND SOFT-SHADING IN KOMBINATION

Interessant wird es, sobald Cel- und Soft-Shading Techniken kreativ kombiniert werden. So lassen sich Tiefe und Dynamik erzeugen.

1 Begonnen wird hier wiederum mit dem Setzen der Grundfarben und dem Anlegen der dazugehörigen Schattenebenen. Bei diesen sollte ebenfalls das Icon ***Schnittmaske zu Ebene darunter*** aktiviert sein. Das Lineart befindet sich in der Hierarchie des Ebenenfensters an oberster Stelle und ist als Referenzebene markiert.

Das Vorgehen ist zunächst dasselbe wie beim Cel-Shading. Mit dem ***Lasso***-Sub-Tool werden auf den jeweiligen Schattenebenen die Schatten gesetzt und anschließend mit dem ***Pen***-Tool ausgearbeitet.

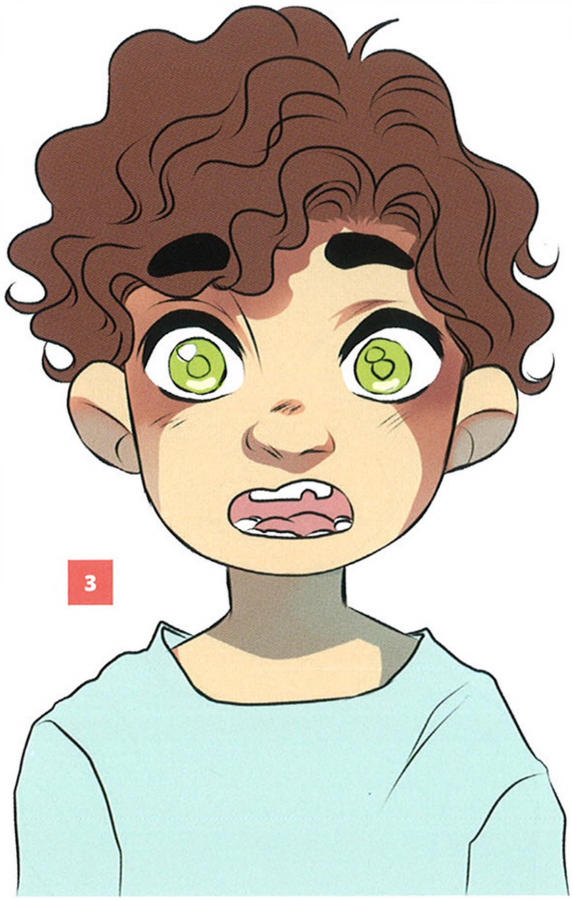
2 Über das Icon 8 des Ebenenfensters, ***Transparente Pixel Sperren***, wird als nächstes die Transparenz der Schattenebene gesperrt. So wird sichergestellt, dass nicht versehentlich über den Rand der Schatten gemalt wird.

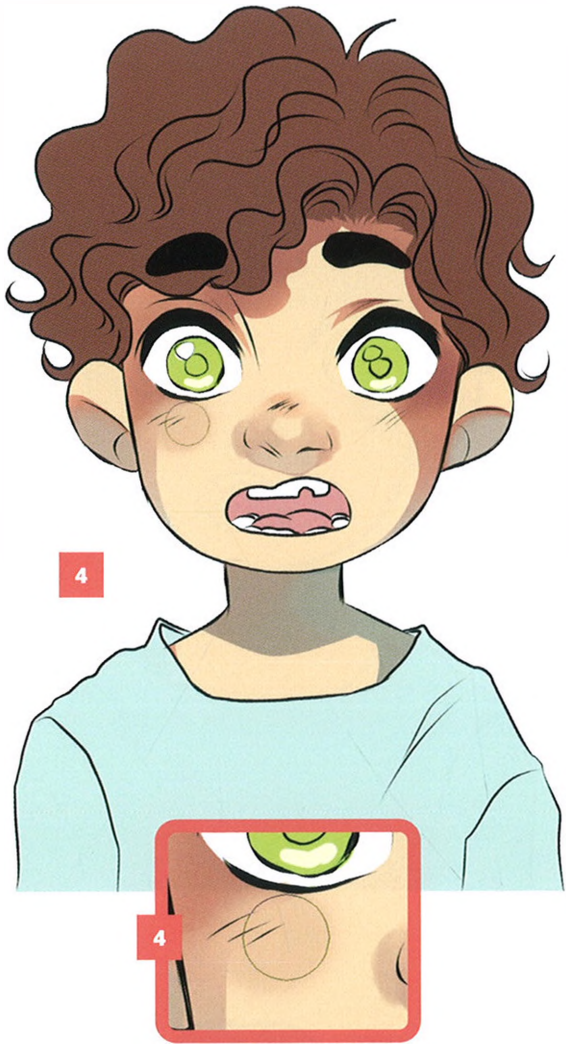
Mit dem ***Airbrush***-Tool oder dem ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool können nun, auf Basis der Farbpalette, erste Verläufe auf den Schatten gebracht werden.

3 Hierbei ist es auch möglich, beispielweise leichte Nuancen der Grüntöne der Augen oder des Türkis des Pullovers in die Schattierung der Hautfarbe einzuarbeiten. Dies ist besonders gut am Hals zu sehen.

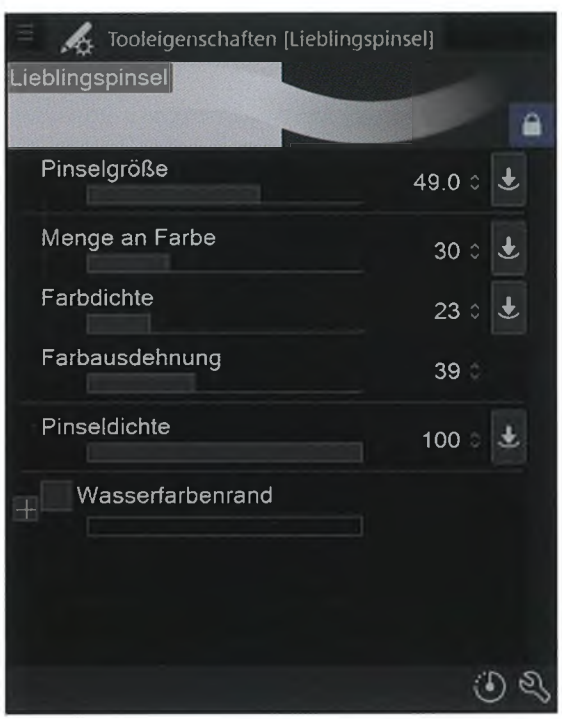
4 Sobald man mit der Gestaltung der Schatten zufrieden ist, wird die Option ***Transparente Pixel sperren*** wieder deaktiviert. So ist es möglich, nun auch außerhalb der harten Schattenlinien zu arbeiten und diese vereinzelt zu verblenden. Dies kann entweder mit dem ***Weichzeichnen/Blur***-Sub-Tool geschehen, welches unter dem ***Überblenden/Blend***-Tool zu finden ist. Eine weitere Möglichkeit ist es, das ***Watercolor/Wasserfarbe***-Sub-Tool zu benutzen. Diese Technik nennt man auch „Aufweichen".

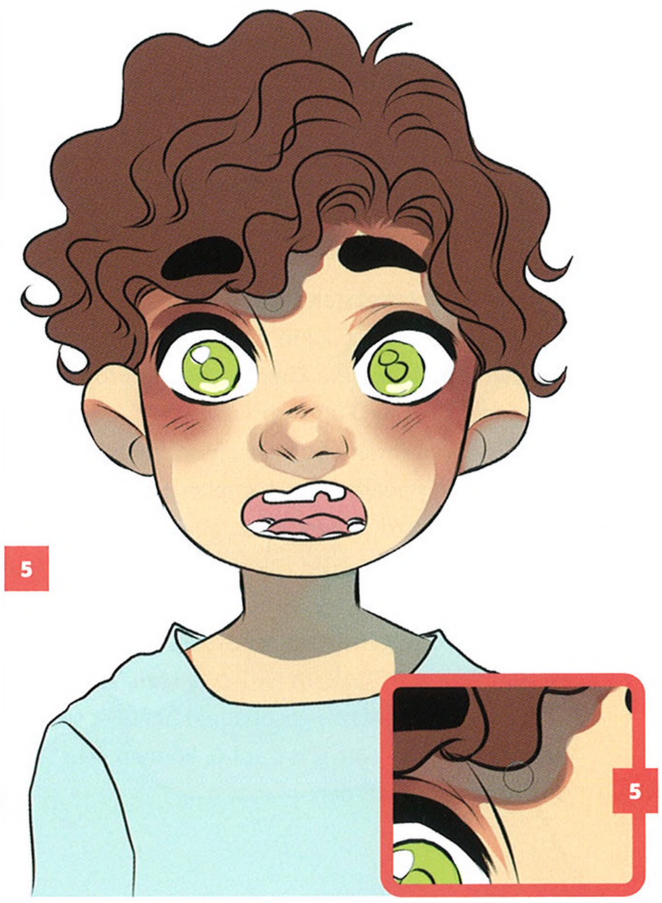
5 Mit dem ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool lassen sich lebendige, traditionell wirkende Wasserfarbeffekte erstellen. Die für die Koloration dieses Beispiels verwendeten Pinseleinstellungen sind im Screenshot zu sehen. Für die Ausarbeitung des Schattens wurde hier der helle Grünton des Oberteils gewählt und mit viel Druck auf den Zeichenstift eingearbeitet. So wirkt der Schatten noch dreidimensionaler und interessanter.

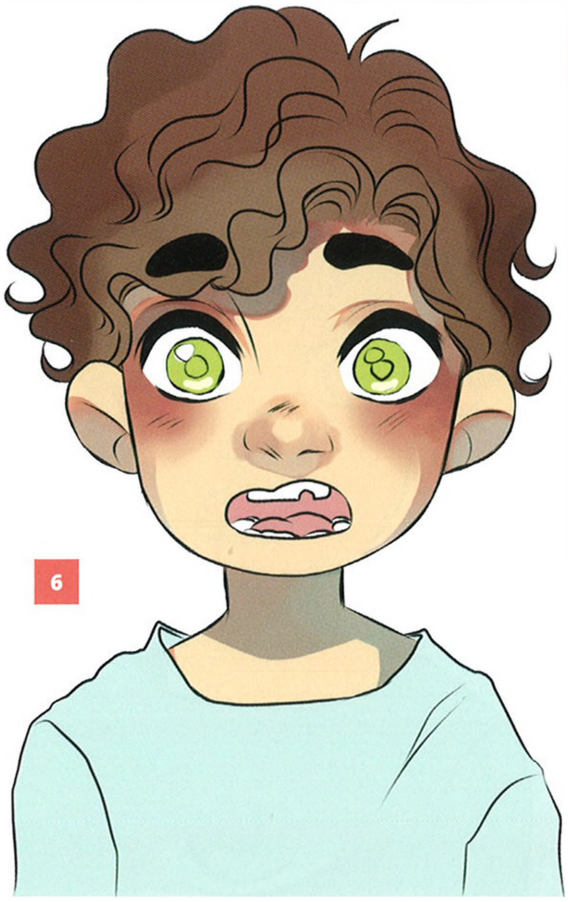




Für die Koloration wurde ein selbst erstellter Pinsel, benannt mit der Bezeichnung ***Lieblingspinsel***, verwendet, dessen Einstellungen im untenstehenden Screenshot zu sehen sind. Grundlage für diesen bildete der Pinsel ***Wässrig/Watery***, der in der ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool-Kategorie zu finden ist.







6 Dasselbe Vorgehen wird nun auch bei der Ausarbeitung der Haare angewendet. Zuerst wird mit dem ***Airbrush***-Tool oder dem ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool ein weicher Verlauf auf den Schatten gesetzt.

Damit das Gesicht mehr strahlt, wurde von der Farbpalette dafür die helle Hautfarbe der angelegten Palette verwendet.

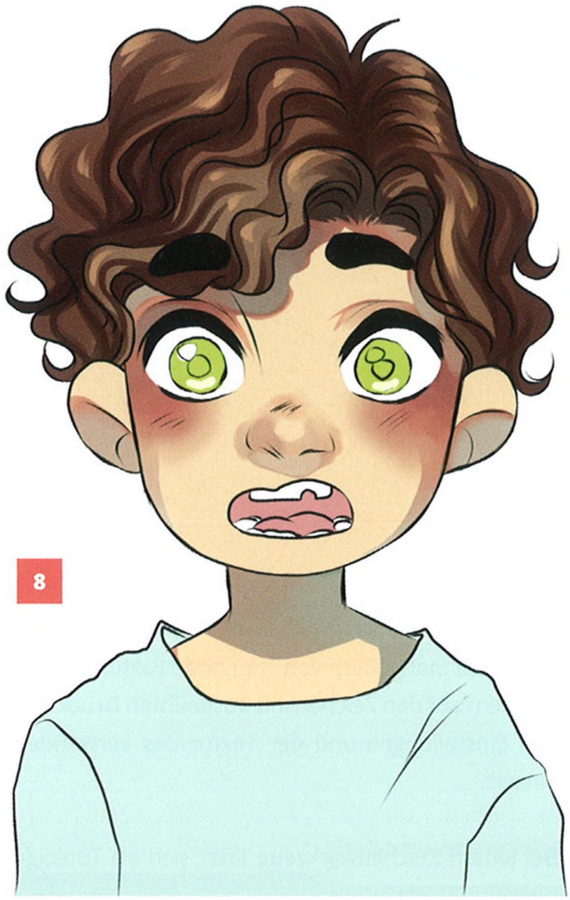
7 Um bei der Ausgestaltung der Haare noch präziser arbeiten zu können, kann über die Schattenebene der Haare eine weitere Ebene gesetzt werden. Auch bei dieser wird die Funktion ***Schnittmaske zur Ebene darunter*** aktiviert. So wird ausschließlich auf den Haarsträhnen gearbeitet. Um feine Strukturen auszugestalten, wird wieder das ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool zur Hilfe genommen. Per Klick auf die kleinen Häkchen rechts neben der Option ***Pinselgröße*** im Tooleigenschaften-Fenster, öffnet sich das Fenster ***Pinselgröße Stifteinstellungen***. Ist hier bei ***Stiftdruck*** ein Häkchen gesetzt und befindet sich der Regler bei ***Minimaler Wert*** auf 0, können sehr feine Striche gezogen werden.

8 Um noch mehr Dynamik zu erzeugen, werden die dunklen Bereiche noch weiter ausgearbeitet und auch helle Akzente platziert.

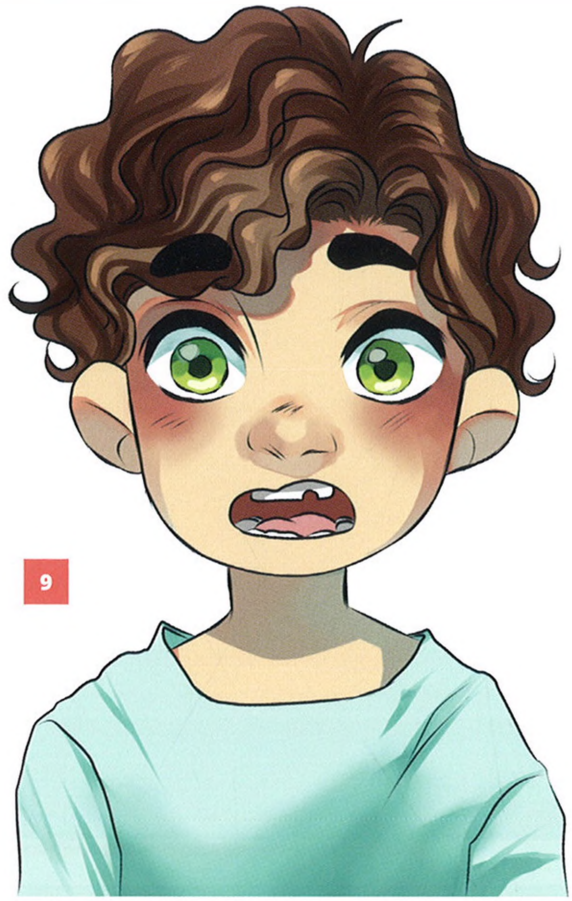
9 Diese Kolorationstechnik wird ebenfalls auf die Augen und den Pullover angewendet. Durch das Wechselspiel von harten und weichen Schatten wirkt die Koloration sehr lebendig.

10 Möchte man die fertige Illustration nochmals aufpeppen, ist es möglich, einen Farbverlauf über das Bild zu legen. Dieser kann über das Hauptmenü ***Ebene > Neue Korrekturebene > Verlaufsumsetzung*** generiert werden.

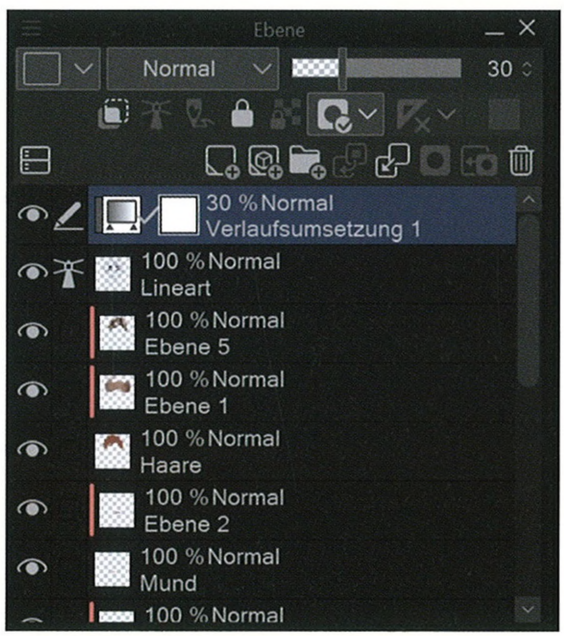
Die Verlaufsumsetzung sollte in der Hierarchie im Ebenenfenster ganz oben stehen, damit sie auf sämtliche unter ihr liegende Ebenen Einfluss nimmt. Im Beispiel wurde beim ***Verlaufsset Himmel*** der Standard-Farbverlauf ***Sonnenuntergang (lila)*** gewählt. Damit dieser jedoch nicht zu dominant wirkt, wurde mithilfe des Deckkraft-Reglers im Ebenenfenster die Deckkraft auf 30% gesetzt.

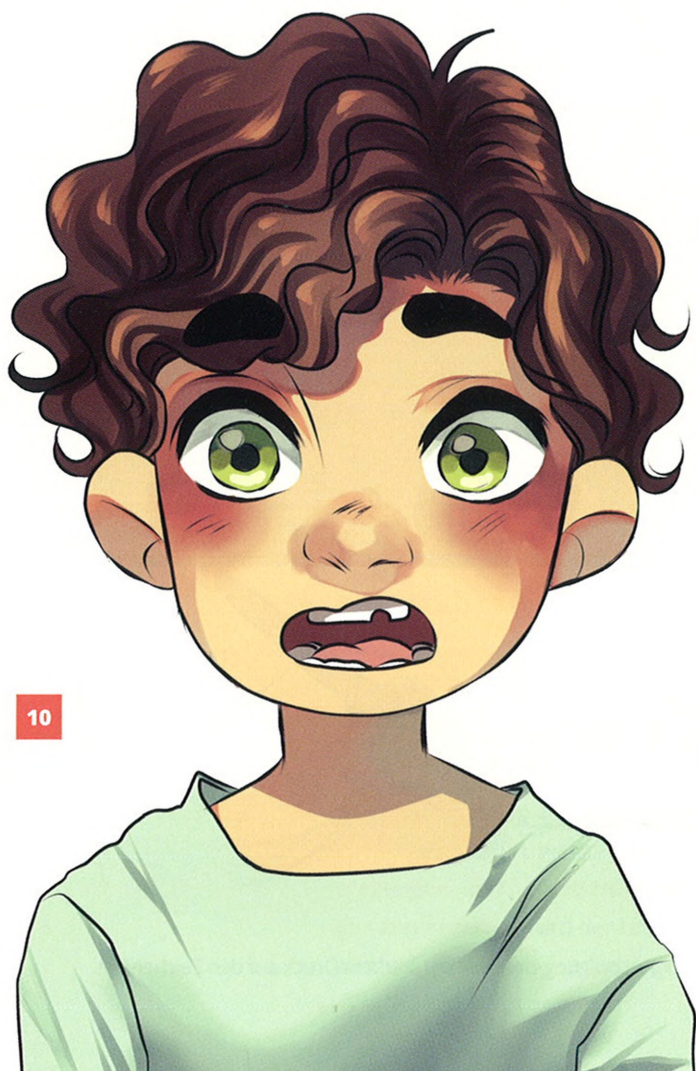


8

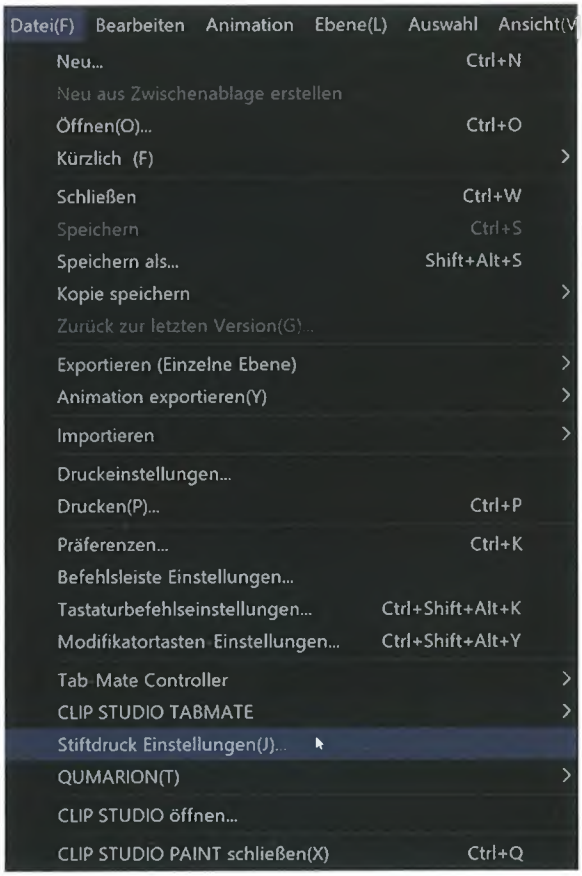


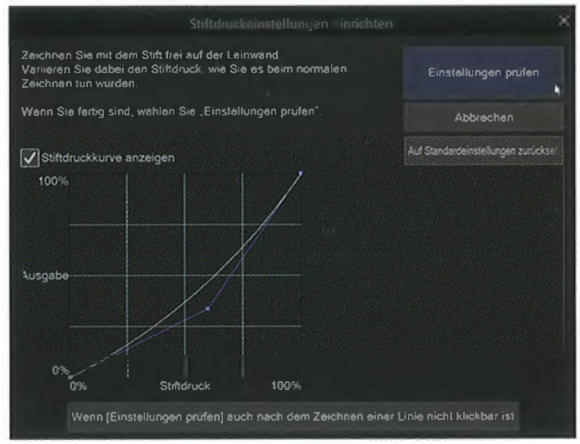
9


Ebene
Normal
30
30 % Normal
Verlaufsumsetzung 1
100 % Normal
Lineart
100 % Normal
Ebene 5
100 % Normal
Ebene 1
100 % Normal
Haare
100 % Normal
Ebene 2
100 % Normal
Mund
100 % Normal



10





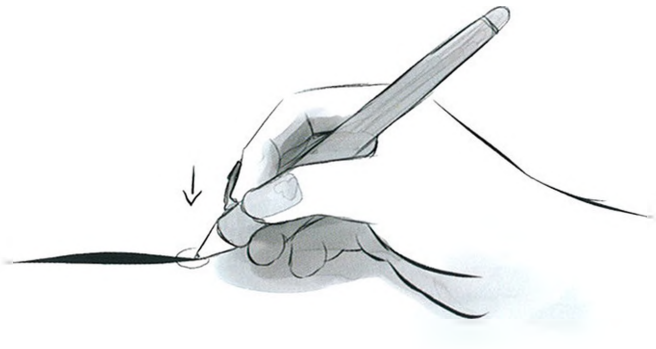
ARBEITEN MIT DIGITALEN FARBEN

Das Digital Painting gilt als eine besonders spannende und aufwendige Art, digitale Illustrationen zu entwickeln. Mit zahlreichen Pinseln und Texturen lassen sich die Eigenschaften nahezu aller traditionellen Malmedien nachbilden.

Die nachfolgenden Tipps sollen dabei helfen, die Werkzeuge in Clip Studio Paint noch besser zu verstehen und diese kreativ einzusetzen. So lässt sich nach und nach ein eigener digitaler Kolorationsstil etablieren. Das Verhalten und Erscheinungsbild der digitalen Farben ist maßgeblich von folgenden Faktoren abhängig: Dem auf den Zeichenstift ausgeübten Druck sowie den Einstellungen und der Textur des verwendeten Pinsels.

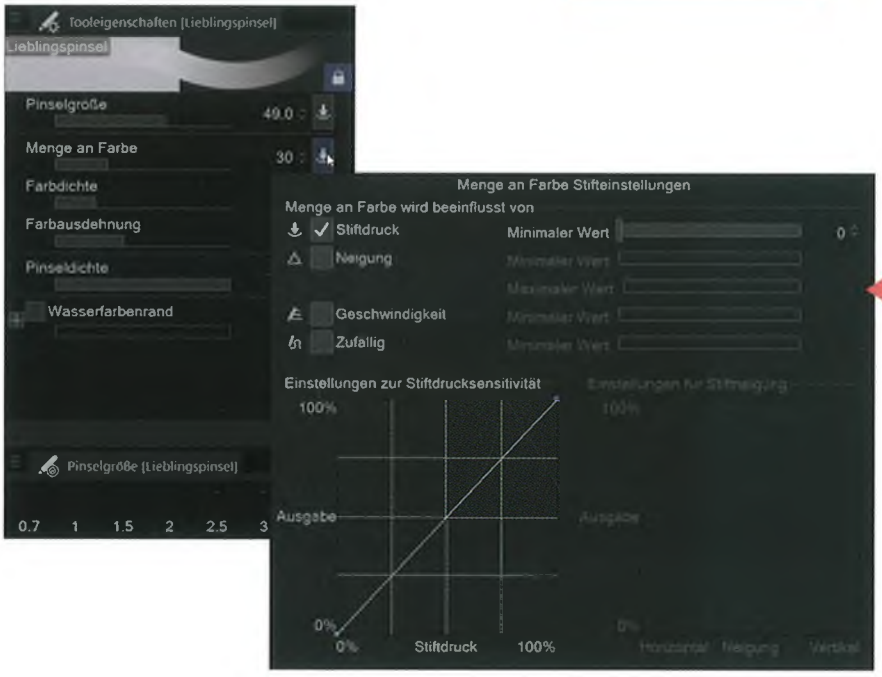
Bei jedem Zeichenwerkzeug lässt sich im Tooleigenschaften-Fenster über einen Klick auf die kleinen Häkchen, die sich rechts neben der Option ***Pinselgröße*** befinden, ein weiteres Fenster öffnen. Über das Fenster ***Pinselgröße Stifteinstellungen*** kann, wenn bei ***Stiftdruck*** oben links ein Häkchen gesetzt ist, das Erscheinungsbild des Pinselstrichs angepasst werden. Dies geschieht über den Regler ***Minimaler Wert***. Befindet sich dieser auf 0, sind Anfang und Ende des gezogenen Pinselstrichs besonders dünn.

Je höher die Druckstufenzahl des verwendeten Grafiktabletts ist, umso präziser kann gearbeitet werden. Wie sensibel die Oberfläche auf den Druck des Zeichenstifts reagiert, lässt sich über das Hauptmenü festlegen: ***Datei > Stiftdruck Einstellungen***.



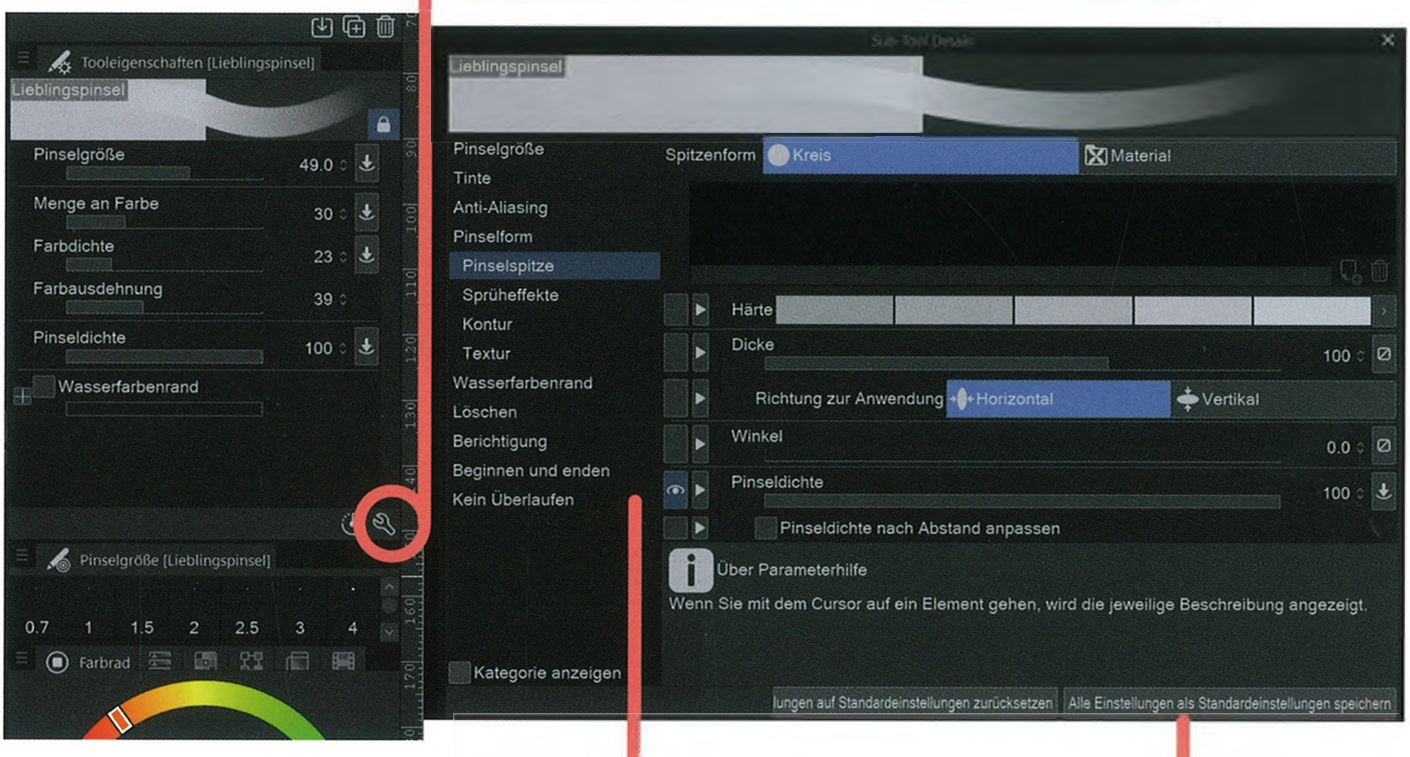
Ausprägung der Linie bei starkem Druck auf den Zeichenstift.

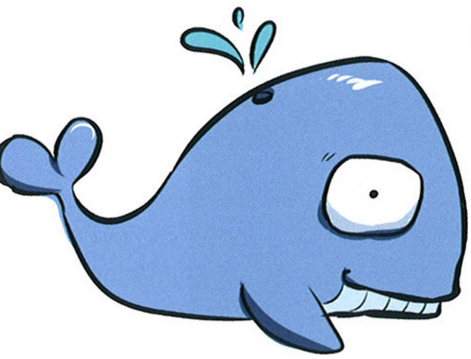
Ausprägung der Linie bei schwachem Druck auf den Zeichenstift.



Nicht nur bei der Pinselgröße, sondern auch bei vielen anderen Sub-Tools lassen sich im Tooleigenschaften-Fenster viele Detaileinstellungen über die kleinen Symbole rechts neben der jeweiligen Option bestimmen. Diese Grafik beispielsweise zeigt an, wie das Verhalten der Eigenschaft ***Menge an Farbe*** in Relation zum Druck des Zeichenstifts umgesetzt werden soll.

Jeder Pinsel in Clip Studio Paint kann darüber hinaus individualisiert werden. Über das ***Schraubenschlüssel-Symbol*** rechts unten in der Pinselvorschau lässt sich das Fenster ***Sub-Tool Details*** öffnen. Jede noch so kleine Eigenschaft des Pinsels kann hier reguliert werden: Texturen, das Verhalten der Farbränder und noch vieles mehr.





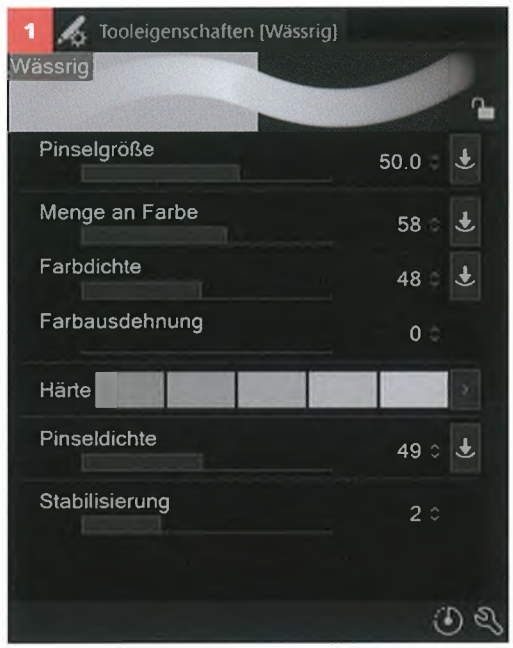
Über die Augen können Tooleigenschaften ein- und ausgeblendet werden.

Über ***Alle Einstellungen als Standardeinstellungen speichern*** kann die gewählte Einstellung für den jeweiligen Pinsel gespeichert werden. Über ***Einstellungen auf Standardeinstellungen zurücksetzen*** wird der Ursprungszustand des Pinsels wiederhergestellt.

MISCHEN VON FARBEN

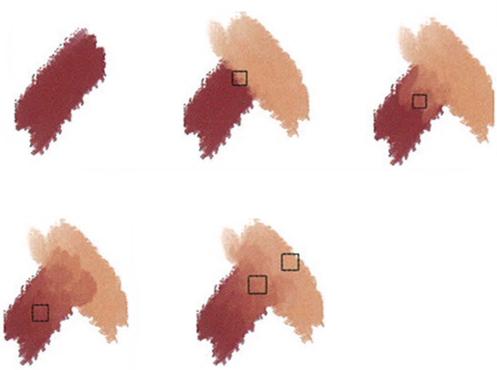
Bereits viele der Sub-Tools, wie ***Wasserfarbe/Watercolor***, ***Dicke Farbe*** oder ***Pastell/Pastel***, können in den Standardeinstellungen gut eingesetzt werden, wenn es um das Mischen und Verblenden von Farbtönen geht.

1 Für das Erzeugen von aquarellähnlichen Effekten eignet sich der Pinsel ***Wässrig/Watery***, welcher in der ***Wasserfarbe/Watercolor***-Kategorie zu finden ist, besonders gut.

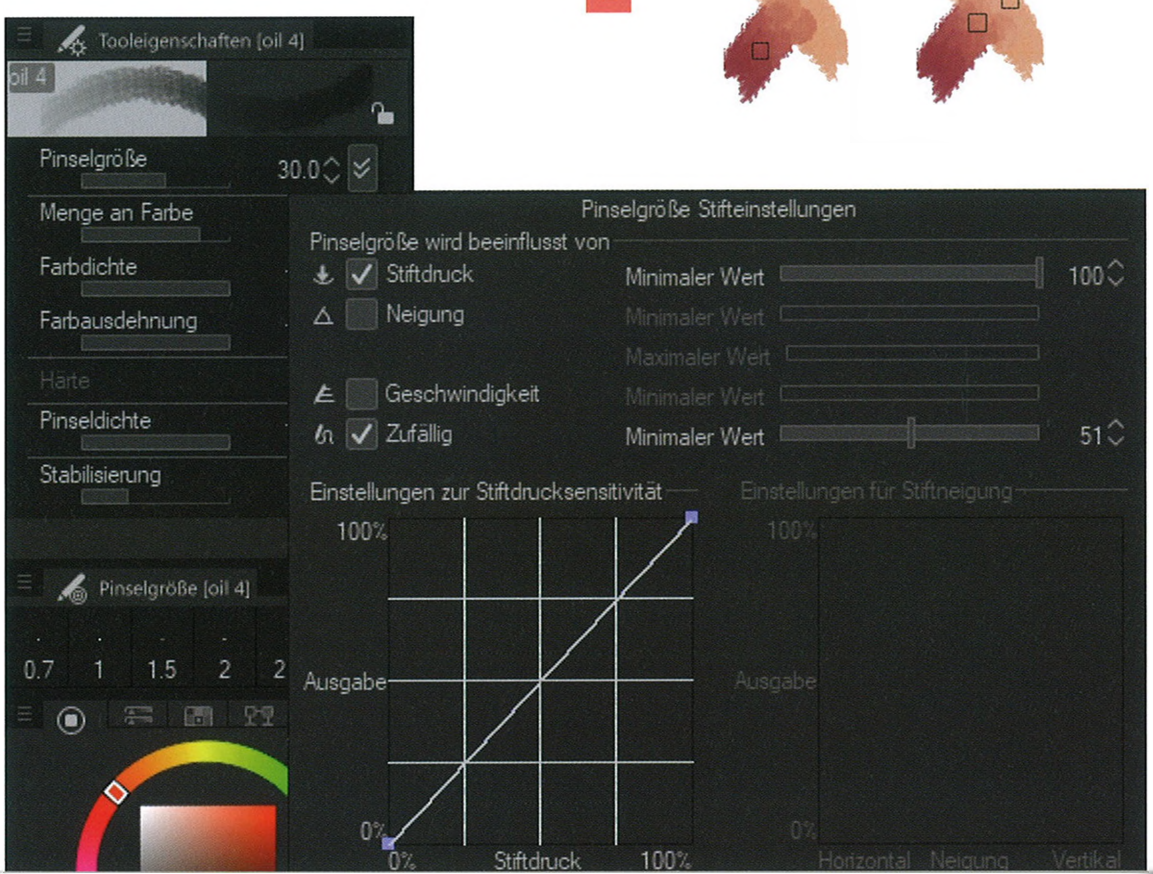


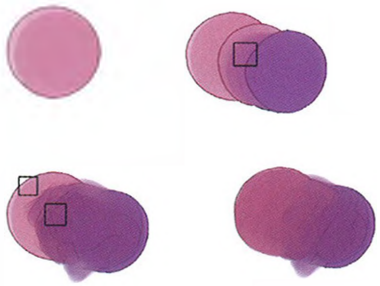
Um zwei Töne zu vermischen ist das Vorgehen grundsätzlich ähnlich: Die Farben werden nebeneinander gemalt und wechselseitig verblendet. Die kleinen Kästchen auf den Farbflecken zeigen in den Beispielen auf dieser Doppelseite an, an welchen Stellen mit der Pipette Farben und Zwischentöne beim Verblenden aufgenommen wurden. Dies geschieht durch abwechselndes Aufnehmen der Farben und Mitteltöne mithilfe der ***Pipette*** oder durch Drücken der ALT-Taste.

2 Dasselbe Prinzip funktioniert auch mit Pinseln, die eine Struktur haben. Dabei werden ebenfalls mit der ***Pipette*** oder der ALT-Taste abwechselnd beide Farben aufgenommen und miteinander verblendet. Durch viele kleine, kurze Pinselstriche kommt die Struktur des Pinsels besser zu Geltung. Der in diesem Beispiel verwendete Pinsel ist ***oil4*** (Seite 47).

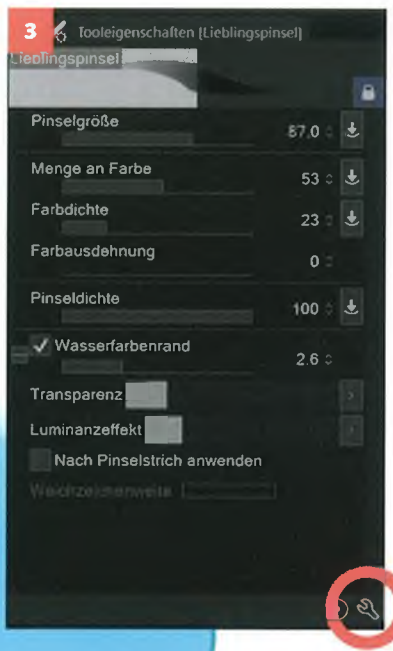


2





Lieblingspinsel (S.95)
aufgeweicht mit Wässrig



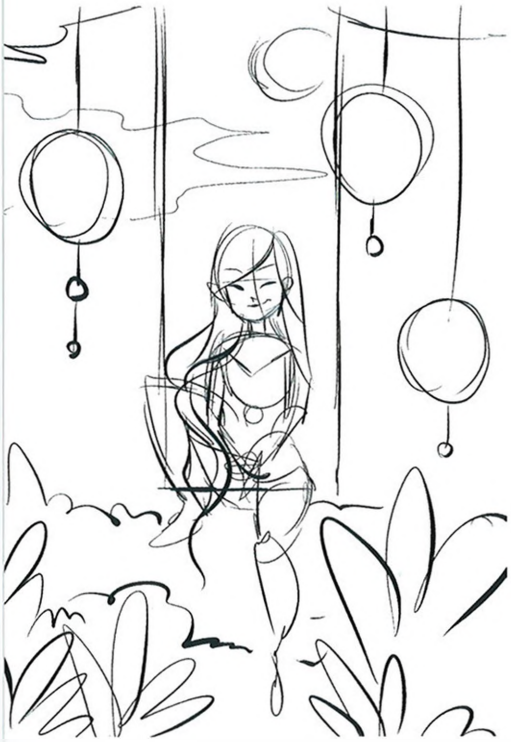
Mit dem oben bereits erwähnten Pinsel ***Wässrig/Watery*** aus dem ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool kann der Rand der Wasserfarbe auf der digitalen Leinwand „aufgeweicht" werden. Diese Mischtechniken können eine Koloration lebendiger erscheinen lassen.

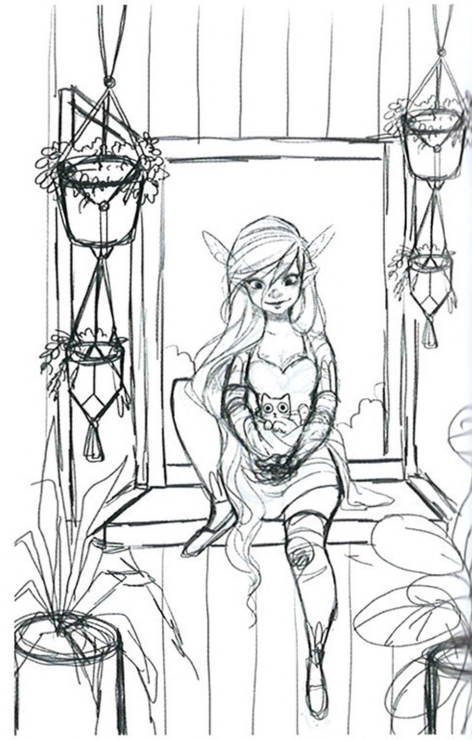
Ähnliche Verwischeffekte können mit dem Blend- und Blur Sub-Tool erreicht werden.

3 Bei einigen Pinseln lässt sich im Tooleigenschaften-Fenster die Option ***Wasserfarbenrand*** einstellen. Sollte diese nicht zu sehen sein, lässt sie sich durch einen Klick auf das ***Schraubenschlüssel-Symbol*** unten rechts im Tooleigenschaften-Fenster aufrufen.

Durch ***Wasserfarbenrand*** entsteht ein Effekt, der dem traditionellen Erscheinungsbild von Aquarellfarben nachempfunden ist. Je höher der Wert, desto deutlicher ist der Rand zu sehen. Mithilfe der wechselseitigen Verblendungstechnik und dem Einarbeiten von Mitteltönen können hier Farbübergänge geschaffen werden, bei welchen der Rand des Pinselstrichs außen trotzdem sichtbar bleibt.

4 Realistische Wasserfarben-Effekte lassen sich mithilfe des Sub-Tools ***Echte Wasserfarbe*** erzeugen. Durch den Pinsel ***Raue Wasserfarbe*** kann sogar die Wirkung verschiedener Papiertexturen traditioneller Malgründe imitiert werden, wie beispielsweise der eines rauen Aquarellkartons.





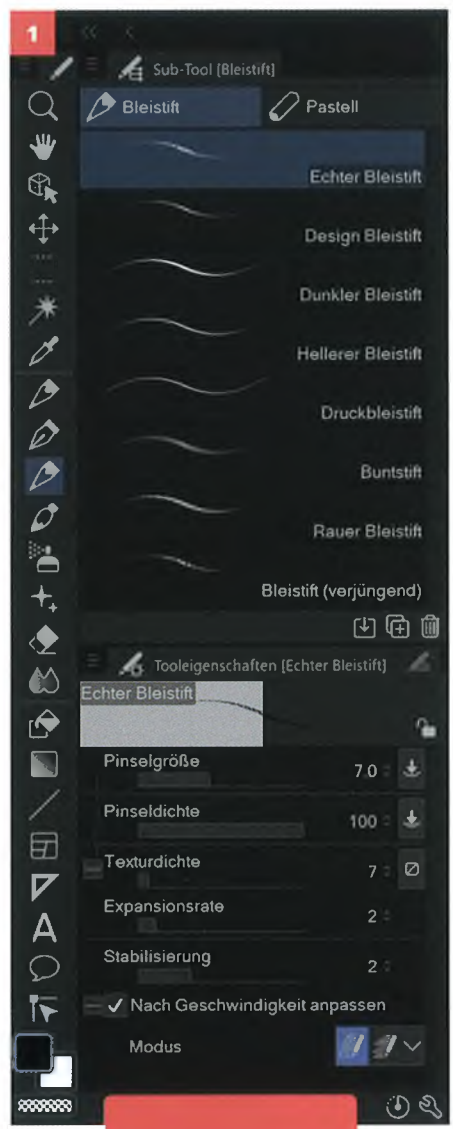
VON DER SKIZZE ZUR FERTIGEN ILLUSTRATION

Im Folgenden wird der Entstehungsprozess einer Illustration von der Konzeptskizze bis zum fertig ausgearbeiteten Bild gezeigt. Die Umsetzung erfolgt dabei auf Basis der bisher gezeigten Techniken zur Koloration eines Linearts. Darüber hinaus werden weitere Tipps und detaillierte Informationen zum Umgang mit den digitalen Malwerkzeugen gegeben.

In diesem Beispiel wurde ausschließlich am PC gearbeitet. Dies bedeutet, dass auch die erste Konzeptskizze bereits in Clip Studio Paint angefertigt wurde.

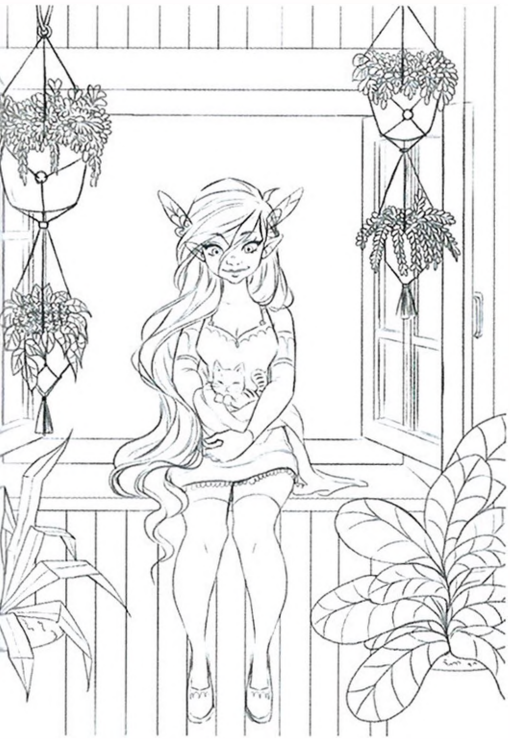
Im ersten Schritt wird eine erste Idee skizziert. In diesem Fall sollte die Figur zunächst auf einer Schaukel sitzen, umgeben von Lampions. Anschließend wurde die Skizze in zwei Schritten verfeinert, die Schaukel wurde verworfen, die Figur stattdessen in einen Fensterrahmen platziert und ihre Sitzhaltung verändert. Die Lampions wurden durch Blumen ersetzt.

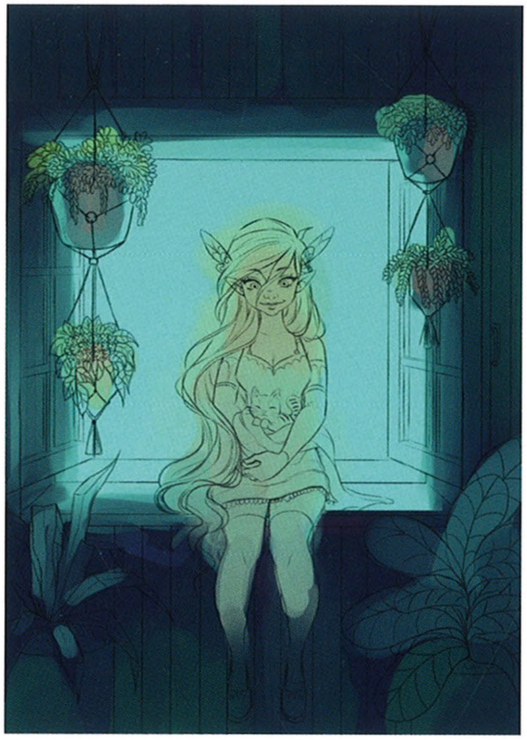
Sobald der Entwurf gefällt, können auf Grundlage der ab Seite 80 genannten Tipps verschiedene Farbskizzen entworfen und die dazu passenden Paletten erstellt werden.

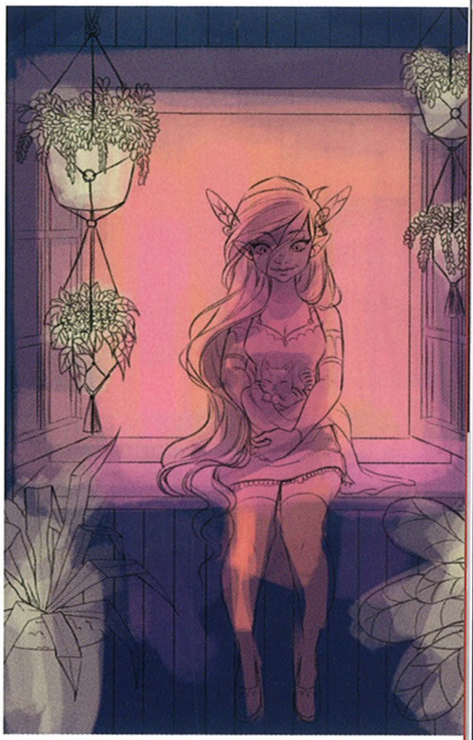


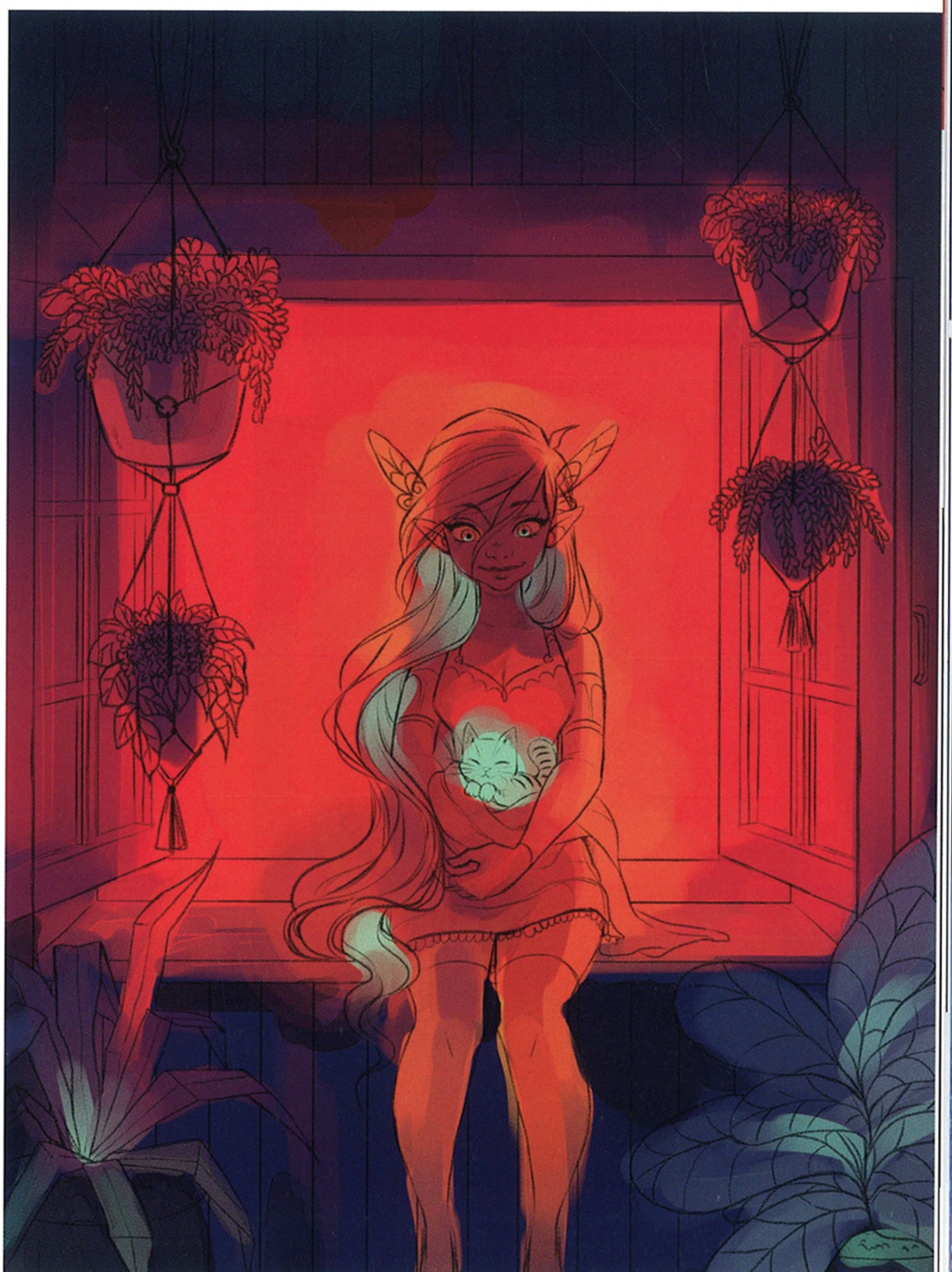
Pinseleinstellungen

Info ***Farbskizzen*** zu entwerfen kann mitunter ein Prozess sein, der sehr schnell geht, oder aber eine Menge Zeit und Muße erfordert, je nachdem welche Stimmung im Bild vermittelt werden soll.









Im nächsten Schritt wird das Lineart gemäß den in Kapitel 4 beschriebenen Schritten ausgearbeitet. In diesem Beispiel wurde ein Vektor-Lineart angelegt. Dadurch kann es ohne Qualitätsverlust beliebig skaliert werden.

Übrigens: Vektoren können auch mit Strukturpinseln angelegt werden. Dies gibt dem Motiv eine weiche, natürliche Wirkung.

Die Einstellungen des verwendeten Pinsels sind im nebenstehenden Screenshot ***(1)*** zu sehen.

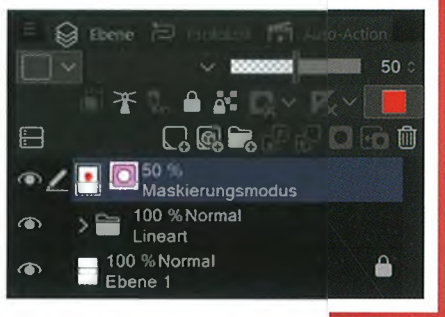
Zur Erstellung des Fensterrahmens wurde das Sub-Tool ***Perspektivlineal/Perspective ruler*** (Seite 57) genutzt, für die senkrechten Linien der Holzvertäfelung des Raumes wurde das ***Gerades Lineal/Linear ruler***-Sub-Tool verwendet.

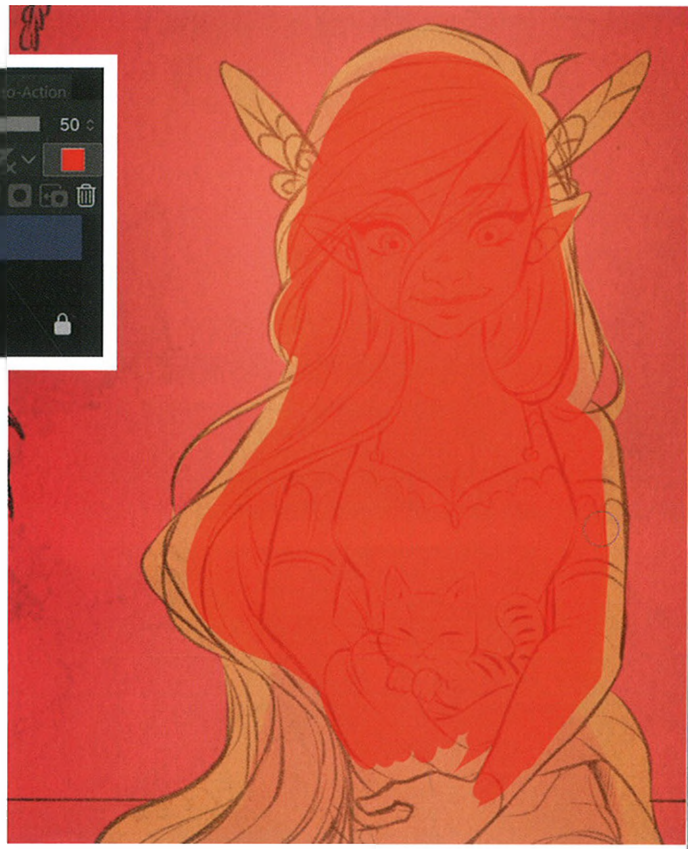
#66FFCC #57B5C3 #291F38 #5B244B #C5314B #FF2B42 #FF6A49 #FFA04D

Der Pinsel, der für die Koloration des Motivs gewählt wurde, ist der ***Lieblingspinsel*** (Seite 95).

1 Eine praktische Funktion, die Clip Studio Paint bietet, ist, dass die zum Bild gewählte Farbskizze zum Erstellen einer Farbpalette neben das Bild gesetzt werden kann. Dazu wird über das Hauptmenü der Pfad ***Fenster > Unteransicht*** gewählt. Ganz unten rechts im nun erscheinenden Fenster kann über das Icon ***Importieren*** die Farbskizze geladen werden. Diese wird jetzt neben der Zeichnung oder als weitere Reiterkarte im Navigatorfenster angezeigt.

Um die Farben aus der Unteransicht herausnehmen zu können, muss links am unteren Fensterrand das Icon ***Automatisch zu Pipette wechseln*** aktiviert sein. Nun lässt sich auf einer eigenen Ebene eine Farbpalette erstellen. Alternativ lassen sich alle Farben mit der Pipette auch jederzeit direkt aus der Farbskizze aufnehmen. Wie auch bei den ab Seite 87 gezeigten Beispielen, werden im Lineart zunächst alle Grundfarben auf eine separate Ebene gesetzt.





2

Dabei befinden sich die Grundfarben des Hintergrunds ganz unten auf einer Ebene, die Grundfarben der Figur auf der Ebene darüber und die Pflanzen nochmals auf einer eigenen Ebene. So kann über die Funktion ***Transparente Pixel sperren*** immer sehr leicht auf einer der Ebenen gearbeitet werden, ohne die beiden anderen zu übermalen.

Auf eine weitere Ebene kommt der ***Leuchteffekt***, der mithilfe des ***Airbrush***-Sub-Tools erstellt wurde. Als ***Füllmethode*** für diese Ebene wurde ***Weiches Licht*** gewählt.

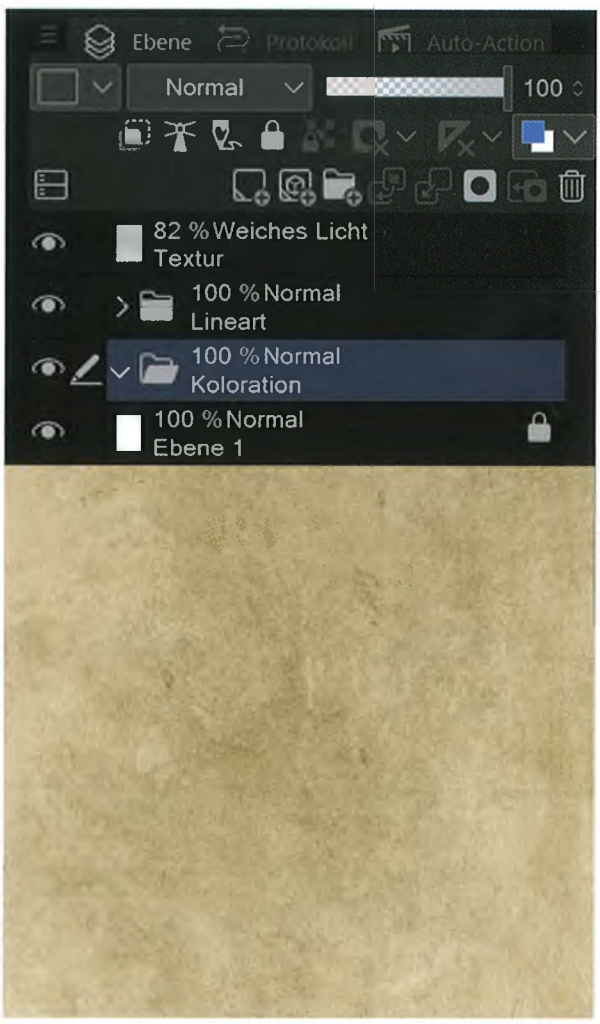
Zuletzt folgen die drei ***Schattenebenen***: Eine für den Hintergrund, eine für die Pflanzen und eine für die Figur. Bei diesem Motiv wird nicht, wie bei den Beispielen ab Seite 87, mit einzelnen ***Schattenebenen*** gearbeitet, sondern lediglich mit einer Ebene, damit sich die digitalen Farben gut miteinander verblenden lassen und der Effekt des ***Wasserfarbe/Watercolor***-Pinsels gut zur Geltung kommt.

2 Um eine Auswahl zu erstellen, die auch später immer wieder aufgerufen werden kann, wird im Hauptmenü über ***Auswahl > Maskierungsmodus*** eine ***Maskierungsebene*** generiert. Auf diese lässt sich der Bereich, der als Auswahl dienen soll, einfach aufmalen.

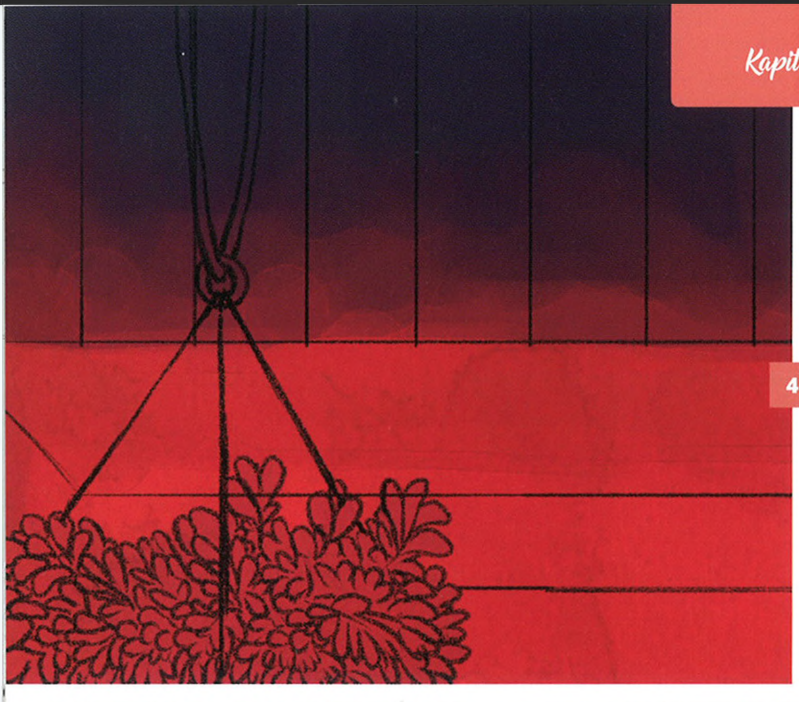
Ist die ***Maskierungsebene*** eingeblendet (Augen-Symbol sichtbar), kann die Auswahl beliebig bearbeitet und immer wieder neu angepasst werden. Per Rechtsklick auf die Zeile der Maskierungsebene im Ebenenfenster kann über ***Ebene > Auswahl erstellen*** jederzeit eine Auswahl des aufgemalten Bereichs erstellt werden.

Wird die Maskierungsebene nicht benötigt, kann sie über das Augen-Symbol ausgeblendet werden. Es ist am einfachsten, die Maskierungsebene in der Hierarchie im Ebenenfenster unter dem Lineart an zweiter oder dritter Stelle von oben zu platzieren.

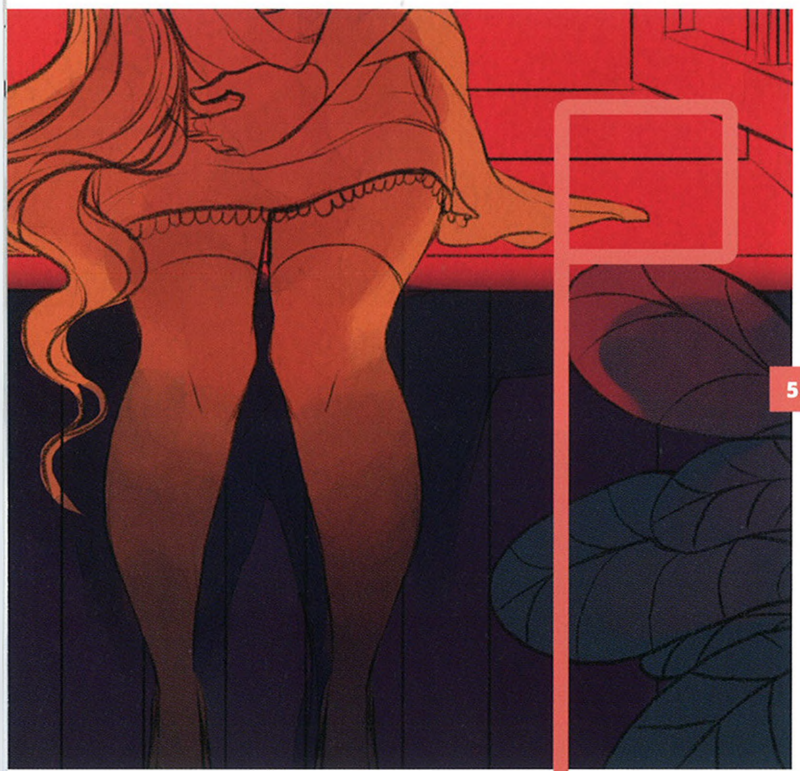
3 Um eine Illustration interessanter zu machen, kann auch eine Textur hinzugefügt werden. Im Internet gibt es viele Webseiten, die kostenlose Texturen zum Herunterladen anbieten. Wichtig ist, darauf zu achten, dass die Lizenz der Datei zum späteren Verwendungszweck der Illustration passt (private oder kommerzielle Nutzungsrechte).



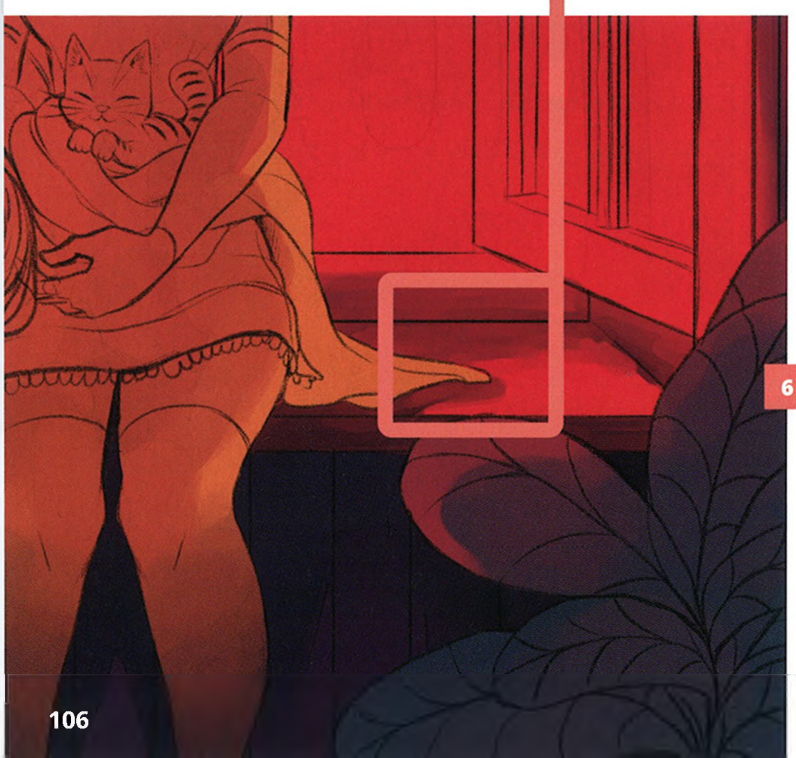
3



4



5



6

Die Textur-Bilddatei wird in Clip Studio Paint geöffnet. Anschließend wird mit ***Strg+A (Cmd+A)*** die gesamte Textur ausgewählt, mit ***Strg+C (Cmd+C)*** kopiert und mit ***Strg+V (Cmd+V)*** in die Datei mit der Illustration eingefügt. Die neue Ebene, die dann entsteht, kann mit der Bezeichnung „Textur" versehen werden.

Mit ***Strg+T (Cmd+T)*** kann die Textur nun so skaliert werden, bis sie die gewünschten Bereiche abdeckt.

Wichtig: Dabei unbedingt darauf achten, dass die Auflösung der Textur ausreichend hoch ist, sonst wird sie beim Skalieren pixelig!

Anschließend kann die ***Füllmethode*** der Texturebene angepasst werden. Eine allgemein beliebte Einstellung für Texturen ist, die ***Füllmethode Multiplizieren*** zu verwenden und die ***Deckkraft*** der Ebene auf 50% zu stellen. Im gezeigten Beispiel wurde die ***Füllmethode Weiches Licht*** bei einer ***Deckkraft*** von 82% gewählt.

4 Auf der Schattenebene des Hintergrunds werden nun auf Basis der erstellten Farbpalette die ersten Strukturen eingearbeitet. Grundsätzlich ist es einfacher, beim Kolorieren mit den größeren Flächen im Bild zu beginnen und sich allmählich zu den Details vorzuarbeiten. Die Vorgehensweise ist dieselbe, wie auf Seite 100 beschrieben: Durch wechselseitiges Aufnehmen der Farben und der Mitteltöne mithilfe der Pipette (oder durch Betätigen der ALT-Taste) wird ein lebendiger Übergang erzeugt. Die leicht wässrig erscheinenden Ränder des Pinsels sind hier bereits zu erkennen.

5 Während des Kolorierens wird die Größe der Pinselspitze immer wieder angepasst sowie der minimale Wert des Stiftdrucks entsprechend reguliert (über die kleinen Häkchen rechts neben dem Regler für die Pinselgröße). Der Wert 0% wird für feinere Bereiche gewählt, der Wert 100% für größere Flächen.

Auch die Deckkraft des Pinsels wird stets neu ausgerichtet, wie auch der Wert bei ***Wasserfarbenrand***. Schritt für Schritt werden die Kontraste eingearbeitet. Da die Lichtsituation im Bild eine besondere ist, können die Schatten sehr kräftig werden, das verleiht dem Bild mehr Ausdrucksstärke.

6 Die Schatten werden nun beständig weiter ausgearbeitet. Das Verblenden der hellen und dunklen Farben geschieht dabei schrittweise und steigert den dreidimensionalen Eindruck des Motivs. Schatten sollten nie 100% dunkel sein, da sie auch immer ein Stück weit vom

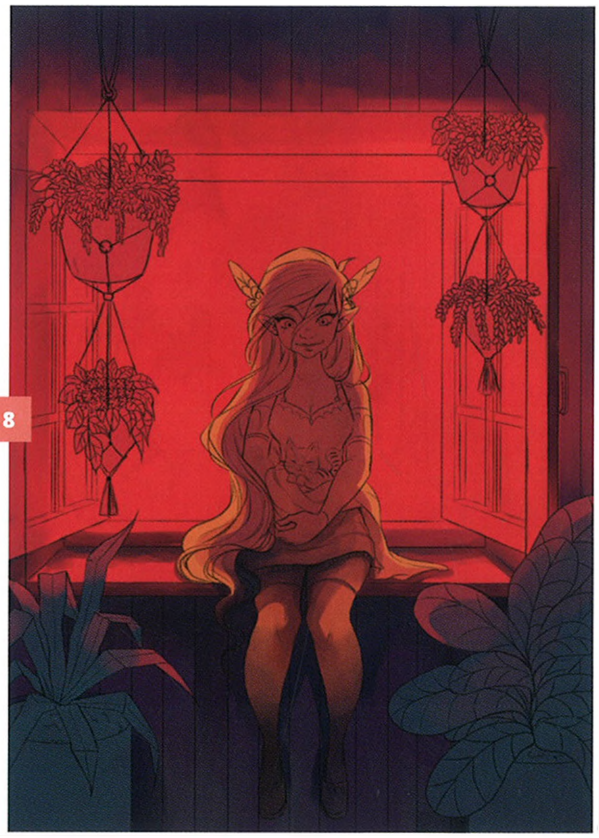
7

Umgebungslicht aufgehellt werden. So wirkt die Illustration insgesamt harmonischer.

7 Sobald im Hintergrund die Schatten auf der Holzvertäfelung unter dem Fensterrahmen sowie auf der Fensterbank angelegt sind, werden die Beine mit ersten Schatten versehen. Hier sollten Beginn und Ende des Pinselstrichs sehr groß sein (***Minimaler Wert*** auf 100% beim ***Stiftdruck***), damit die Schattenkonturen noch nicht zu kräftig werden.

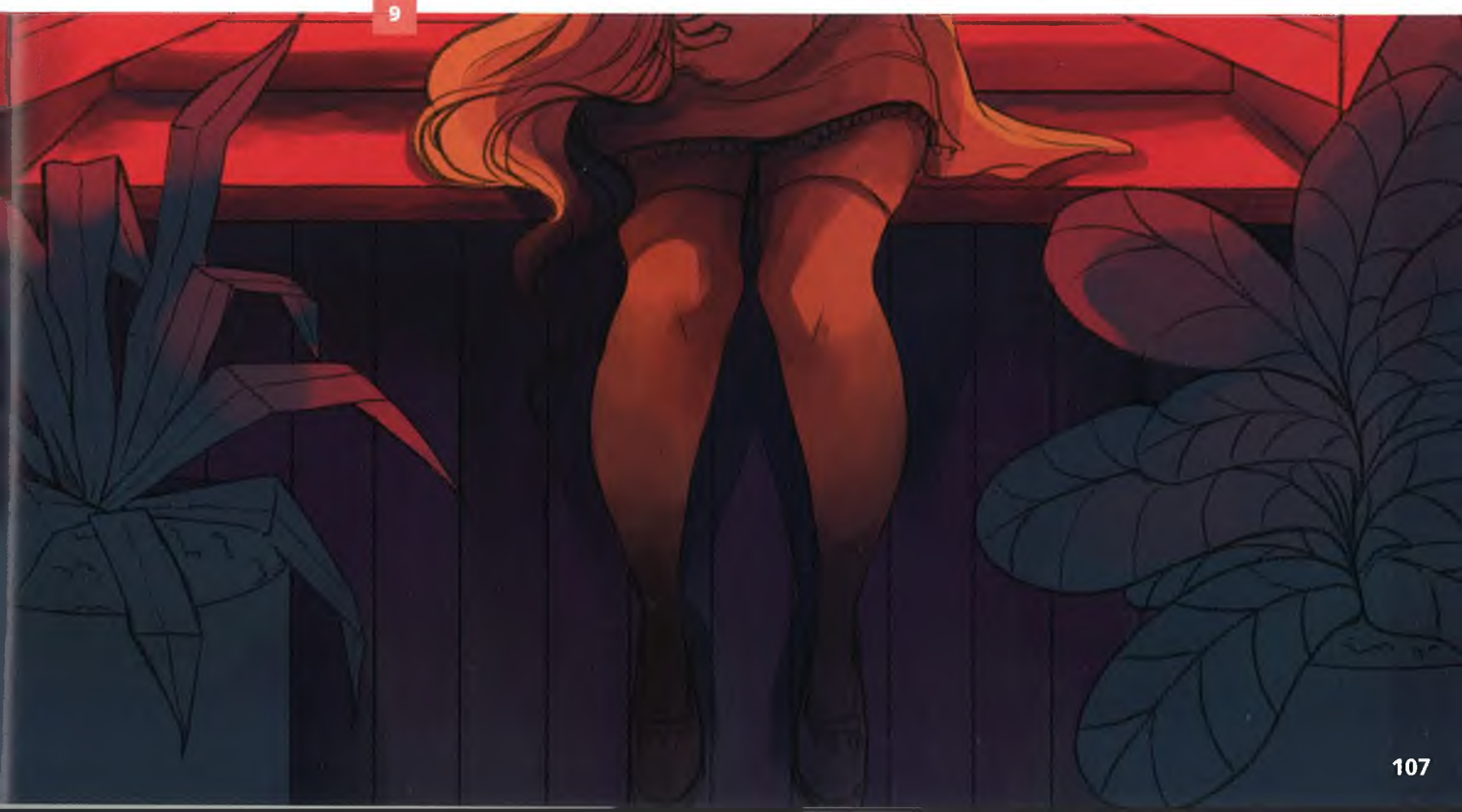
8 So sieht inzwischen das gesamte Motiv aus. Auch auf den Blättern der Pflanzen, die im Vordergrund stehen, sind bereits ein paar Lichteffekte angelegt.

9 Da die Beine der Figur angewinkelt sind, werden auch die Füße stark schattiert um die Dreidimensionalität des Motivs weiter herauszuarbeiten.

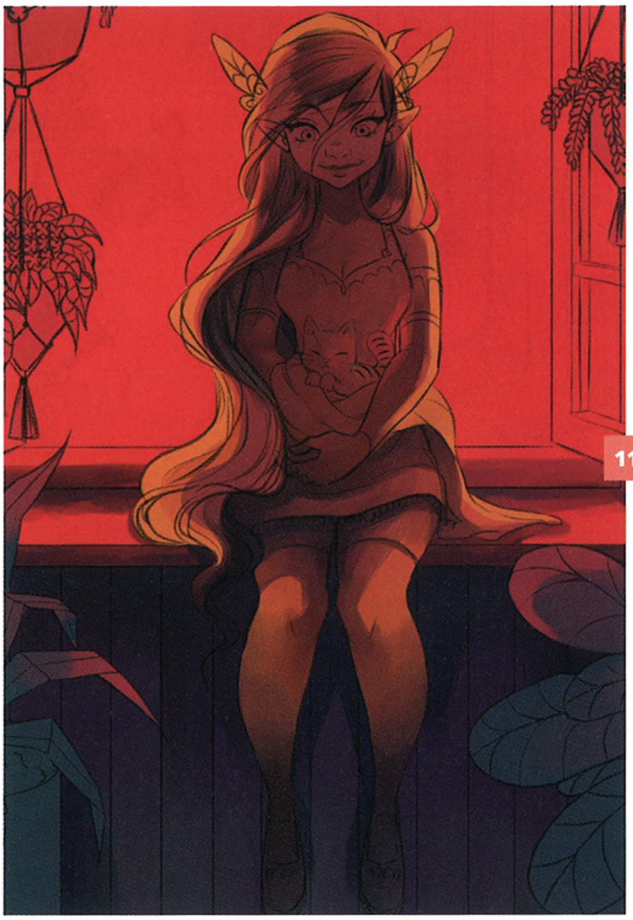


8

9



10



11

12

10 Zum Setzen der ersten Schatten auf einem Bildelement, wie hier dem Arm der Figur, eignet sich ein Wert von 100% beim minimalen Wert des Stiftdrucks gut. Dadurch, dass nur innerhalb einer Farbpalette gearbeitet wird, enthalten nahezu alle Bildteile auch sämtliche andere Farben. So wurde hier für den Schatten auf dem Arm das dunkle Blau verwendet, welches beim Setzen der Grundfarben der Pflanzenkübel zum Einsatz kam.

Dadurch, dass zur Mitte der Figur wieder mit dunkleren Farbe gearbeitet wird, kommt die leuchtende Kontur umso mehr zur Geltung. Das Vorgehen beim weiteren Setzen der Schatten ist immer dasselbe: Erst den Schatten grob platzieren, dann verblenden und feiner ausgestalten. Das Wechselspiel von verschiedenen Schattierungsstärken innerhalb einer Kontur erhöht die Dynamik des Bildes. Obwohl die Figur still sitzt, wird durch die Wahl der Farben und der Art und Weise der Koloration sehr viel Lebendigkeit erzeugt.

11 Als nächstes wird die Schattierung der Haare angelegt. Der minimale Wert des Stiftdrucks wird wieder auf 0% gesetzt, um die feinen Strähnen einarbeiten zu können. Auch hier ist der Wechsel von hellen und dunklen Bereichen wichtig, um die Rundung des Kopfes hervorzuheben.

12 Bei den Pflanzen wird ebenfalls erst der Schatten gesetzt, dann mit den Grundfarben verblendet, später werden die Lichtakzente aufgemalt.

13-14 Bei dieser Technik des digitalen Illustrierens ist es nicht nötig, bei der Ausarbeitung der Details allzu akribisch zu werden. Die Schattierung der Haare gemäß der Rundung des Kopfes zu setzen und unterschiedlich stark zu verdunkeln reicht meistens aus, um die gewünschte Wirkung zu erzielen.

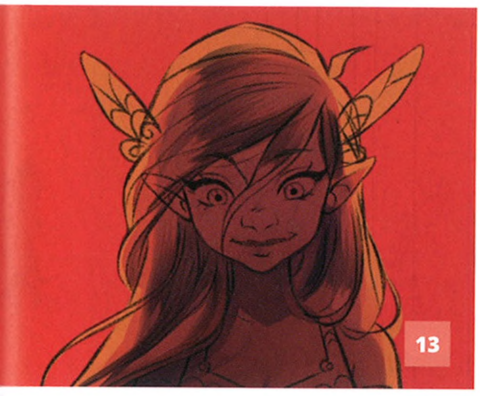
15 Als nächstes wird das Gesicht der Figur schattiert. Auch hier wird vom lockeren Setzen erster Verdunklungen über das Mischen von Farben entlang der Strukturen des Gesichts gearbeitet.

16 Um den Augen Leuchtkraft zu verleihen und den Blick des Betrachters dorthin zu lenken, werden diese zunächst hell eingefärbt.

17 Erst danach werden die Schatten gesetzt. Ein Leuchten bleibt am unteren Rand des Augapfels bestehen.

Sobald man etwas Übung hat, geschehen diese Illustrationsvorgänge sehr intuitiv und nicht zwangsläufig in einer fixen Reihenfolge. Ganz zum Schluss können einzelne Bereiche des Vektor-Linearts eingefärbt werden, um die leuchtende Bildwirkung zu unterstreichen oder um einzelne Elemente hervorzuheben. Bei Vektoren kann dies über ***Bearbeiten >Linienfarbe zu Farbzeichnung ändern*** bzw. ***In Zeichenfarbe umwandeln*** erreicht werden. Die Farbe, in welcher das Lineart eingefärbt werden soll, muss hier zuvor bereits ausgewählt sein.

18 Abschließend werden noch ein paar Effekte über den Hauptmenüpfad ***Bearbeiten > Farbkorrektur > Farbbalance*** angepasst. Um in die ungewöhnliche Lichtsituation nochmals interessanter zu machen, wurden einzelne Elemente in einem hellen Türkis hervorgehoben.

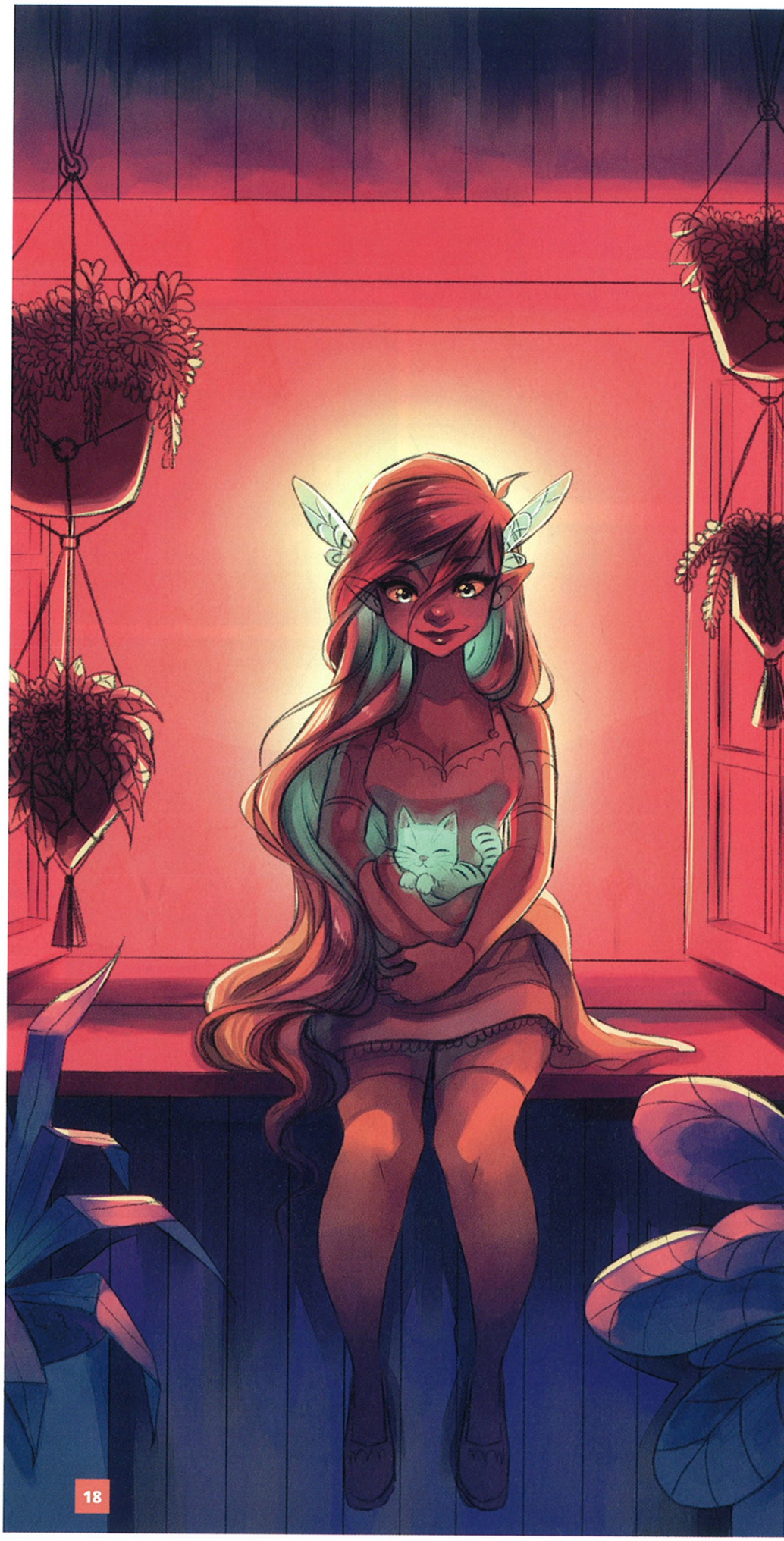

13

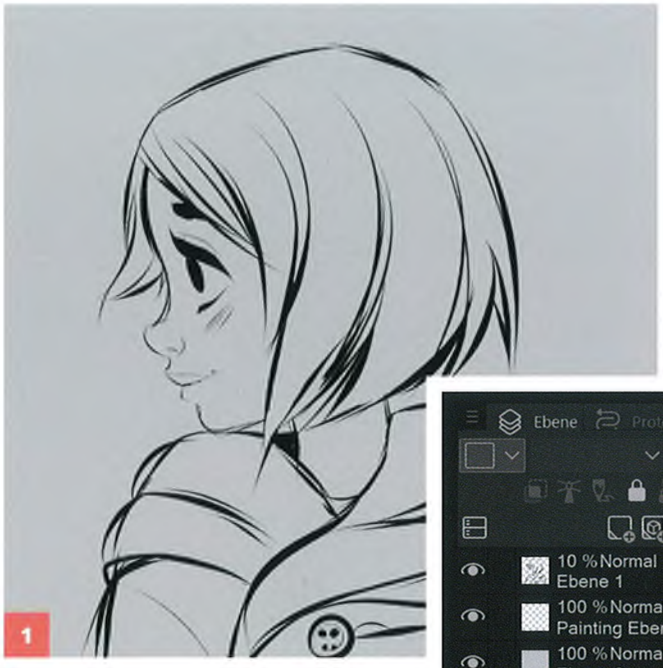
14

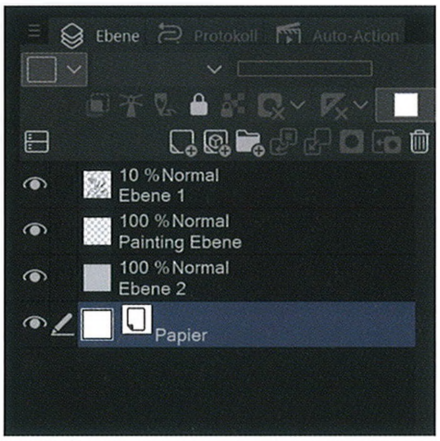
15

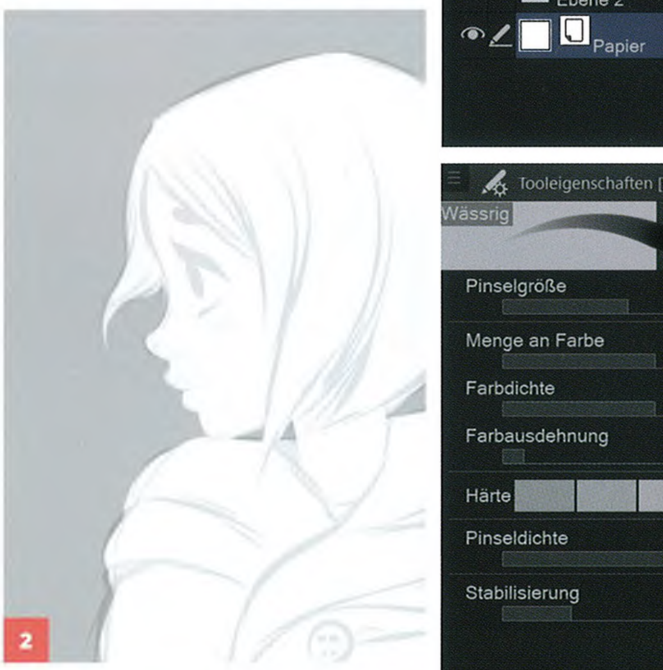
16

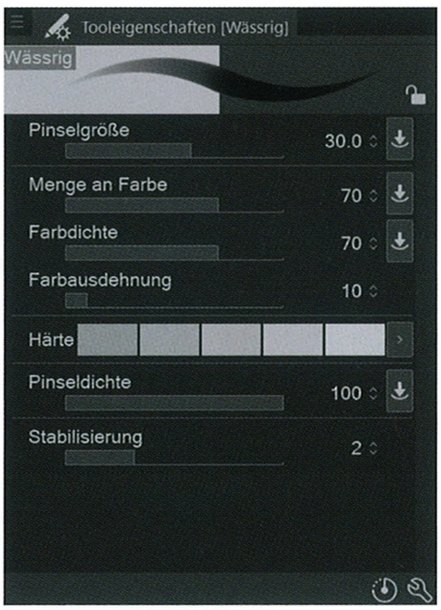
17

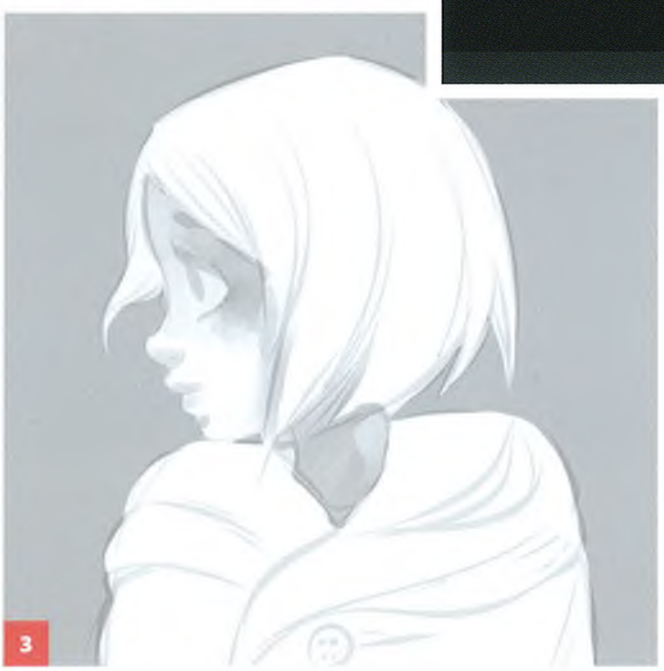

18











5.3
DIGITAL PAINTING

Die folgenden Beispiele zeigen, wie digitale Illustrationen ohne fixe Linearts und nur auf Basis lockerer Vorzeichnungen angefertigt und ausgestaltet werden können.

Dieser Prozess kommt bezüglich der Herangehensweise dem Arbeiten mit traditionelle Medien, wie Acryl- oder Ölfarben, sehr nahe. Daher auch der Begriff „Digital Painting", der im Deutschen mit „Digitales Malen" übersetzt werden kann. Geläufiger ist aber, auch im deutschsprachigen Raum, die Technik als „Digital Painting" zu bezeichnen. Alternativ wird manchmal auch von „Rendern" oder „Rendering" gesprochen.

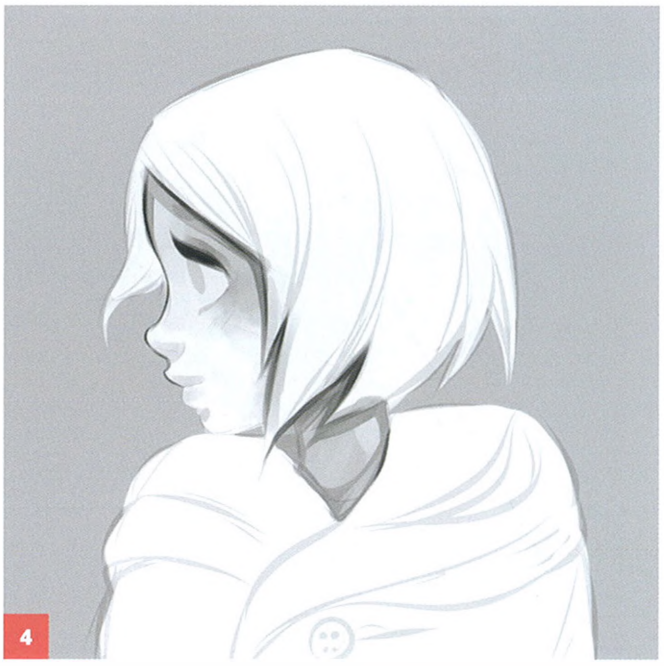
DIGITAL PAINTING MIT GRAUSTUFEN

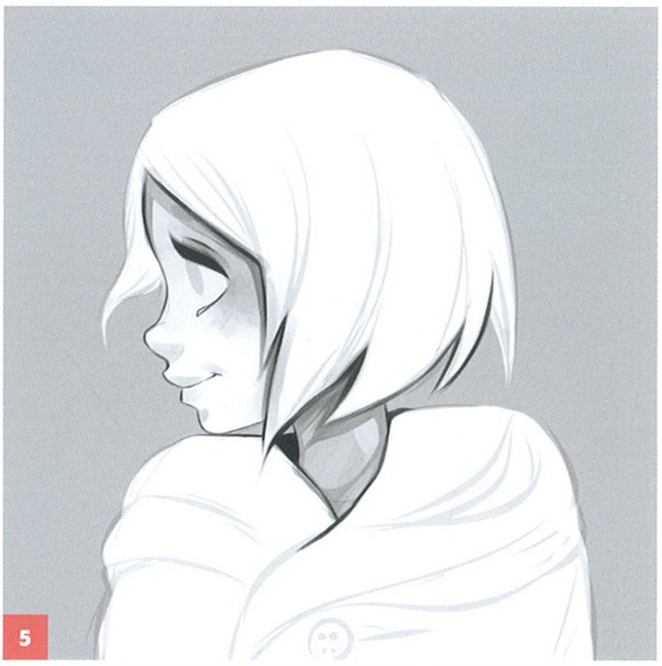
Um ein Gefühl für Licht und Schattensetzung sowie für das Herausarbeiten von Dreidimensionalität zu bekommen, bietet sich das Anfertigen einer Graustufen-Illustration an. Die Beschaffenheiten der einzelnen digitalen Zeichenwerkzeuge treten stärker hervor und schulen das Verständnis dafür, wie diese wirkungsvoll eingesetzt werden können.

Das grundlegende Vorgehen beim Digital Painting besteht darin, dass nach dem Anlegen der Skizze vermehrt mit Farbflächen und weniger mit Konturen gearbeitet wird. Auch Ebenen werden meist weniger umfassend eigesetzt und richten sich mehr nach den individuellen Vorlieben. Einige Künstler beispielsweise legen nur für den Hintergrund eine separate Ebene an und zeichnen alles Übrige auf die darüber liegende Ebene.

Digital Painting Techniken zu erlernen erfordert zu Beginn einiges an Übung, daher sollte man hier mit kleinen Motiven oder Farbübungen anfangen und ausprobieren, mit welchen Techniken man am leichtesten in den Workflow kommt.

1 Für die folgende Illustration wurde der Pinsel ***Wässrig/Watery*** aus der ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool Kategorie benutzt. Die genauen Einstellungen sind im obenstehenden Screenshot zu sehen.





Die Hierarchie im Ebenenfenster wird angelegt, wie auf der gegenüberliegenden Seite abgebildet: Ganz oben liegt die Skizze, direkt darunter die Ebene, auf welcher illustriert werden soll, darunter kann, wie bei vielen Graufstufen- oder Monochrom-Zeichnungen üblich, eine einfarbige Grundlage platziert werden.

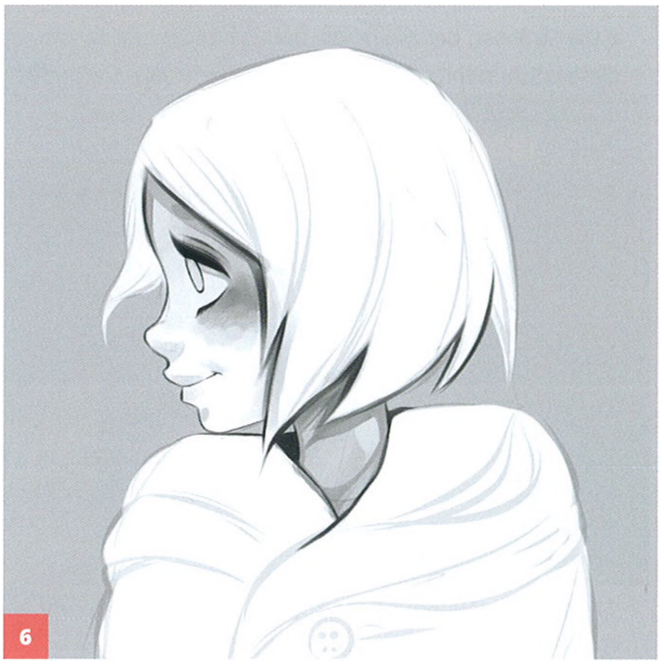
2 Die Deckkraft der Skizze wird nun auf 10% gestellt und die Figur, da im Digital Painting mit Flächen gearbeitet wird, mit einem hellen Ton vollständig vom Hintergrund abgehoben. Dies kann auch über das Anlegen einer separaten Ebene geschehen.

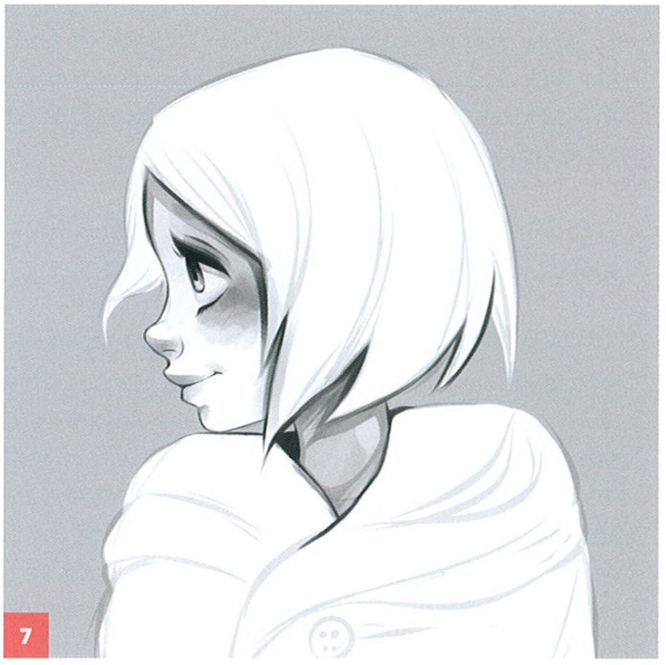
3 Jetzt werden die ersten Schattierungen mit einem sehr hellen Grauton aufgemalt. Der minimale Wert beim Stiftdruck befindet sich auf 100% (Seite 98).

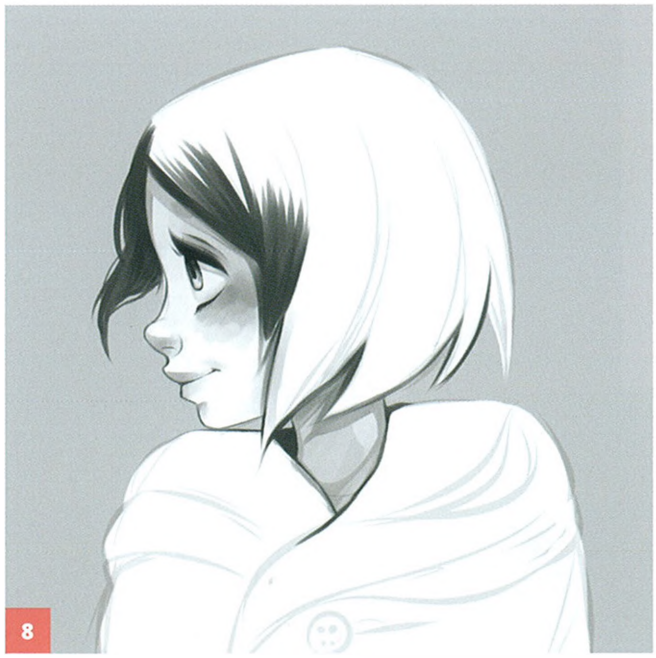
Bereits zu diesem Zeitpunkt ist es wichtig, sich darüber klar zu werden, welche Elemente des Motivs hinten liegen und welche vorn. Die Haare der Figur liegen in dieser Ansicht beispielsweise vor dem Gesicht und werfen einen Schatten auf dieses. Ein gewisses Maß an räumlichem Denken ist daher beim Digital Painting vorteilhaft.

4 Als nächstes wird der minimale Wert beim Stiftdruck wieder auf 0% gesetzt (Seite 98). Mit einem sehr dunklen Grauton (nicht Schwarz!) werden nun die harten Schattenlinien gesetzt, die auf das Gesicht fallen. Auch werden die Umrisse des Gesichtsprofils betont.

5-7 Dieser Prozess wird nun unten an der Haarlinie und am Kragen fortgeführt. So lassen sich Bereiche voneinander abgrenzen, ohne dass ein vollständiges, geschlossenes Lineart vorliegt. Weiterhin wird ausschließlich mit dem ***Wässrig/Watery***-Pinsel gearbeitet. Als nächstes wird das Auge ausgearbeitet, erst wird es schwarz umrandet, anschließend werden Iris und Pupille eingezeichnet.



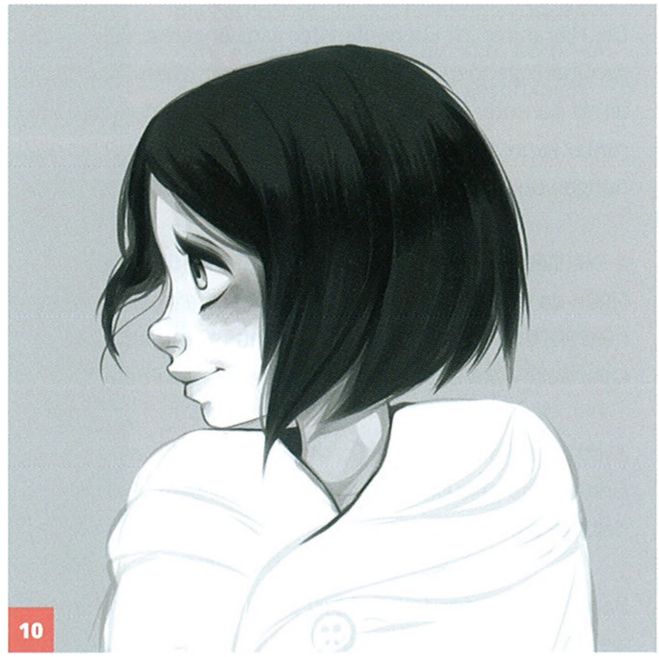




8 Die Strähnen der Haare, die um das Gesicht fallen, werden in diesem Schritt mit einem dunklen aber nicht allzu kräftigen Grauton angelegt.

9 Der Rest der Haare wird mit derselben Farbe flächig ausgefüllt, wobei die Strähnen mit einem minimalen Wert von 0% beim Stiftdruck definiert wurden.

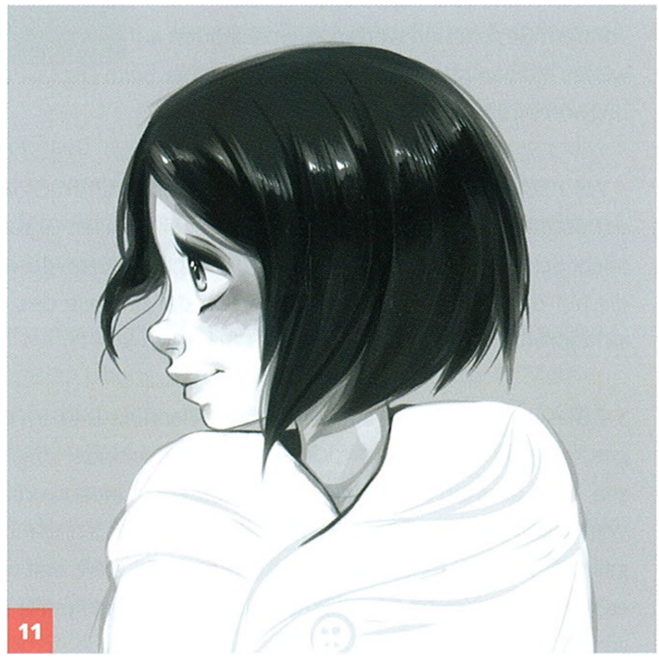
10 Beim Ziehen der Pinselstriche ist es wichtig, darauf zu achten, dass sich die Strähnen an der Rundung des Kopfes orientieren. Um diese weiter zu betonen, wird jetzt mit einem noch dunkleren Ton und einer feinen Pinselspitze eine Reflektion angedeutet. So wirkt das Haar direkt voluminöser, obwohl nicht jede Strähne einzeln ausgearbeitet wird.



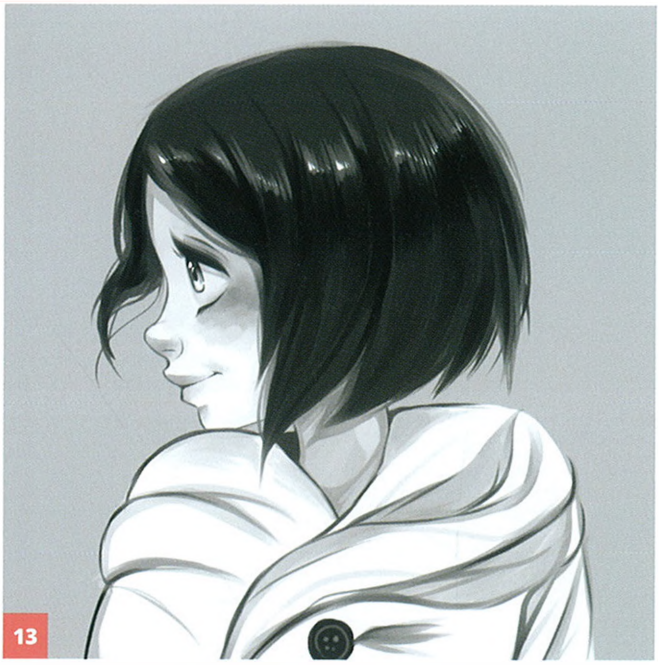
11 Entlang der Rundung des Kopfes werden nun mit sehr hellen Grautönen einige Glanzeffekte aufgemalt.

12 Zuletzt wird die Kleidung finalisiert. Diese soll, als Kontrast zum Haar der Figur, möglichst hell belassen werden. Daher ist es an dieser Stelle ausreichend, die Falten des Umhangs mit hellen Grautönen herauszuarbeiten.

13 So sieht die finale Illustration aus. Dadurch, dass ein fixes Lineart fehlt, wirkt das Bild sehr weich und dynamisch.

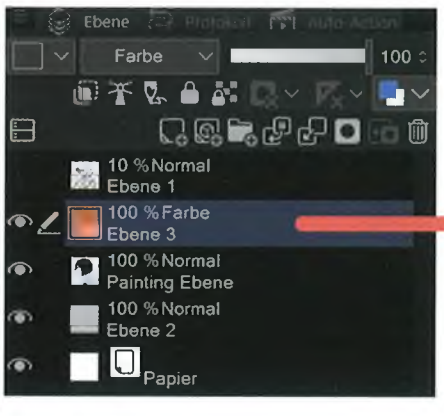


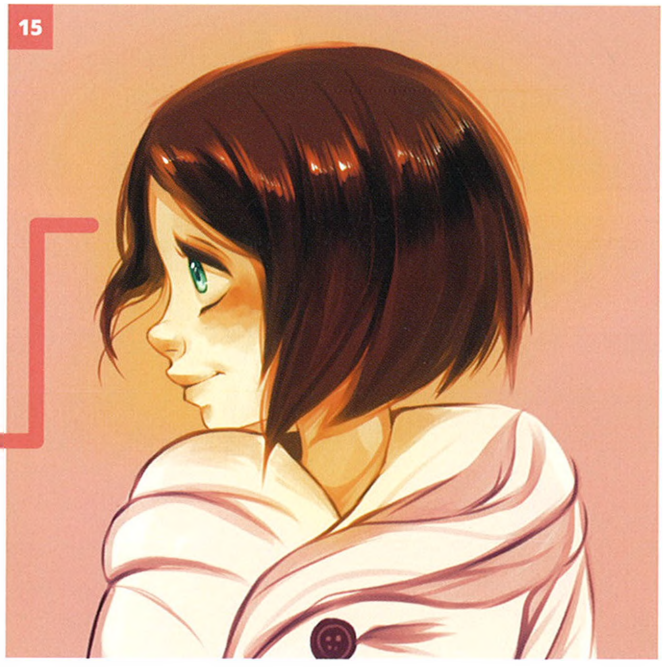
14 Graustufen-Illustrationen können mit Verlaufsumsetzungen sehr leicht aufgepeppt werden. Über den Hauptmenü-Pfad ***Ebene > Neue Korrekturebene > Verlaufsumsetzung*** lässt sich das Fenster auf der gegenüberliegenden Seite rechts aufrufen. Clip Studio Paint bietet hier bereits eine reiche Auswahl an vorinstallierten Verläufen. Diese können durch Bewegen der kleinen Pfeile oben unter der Vorschau angepasst werden. Es ist auch möglich, einzelne Farben über die Option ***Farbe*** auszutauschen oder auch zu löschen.

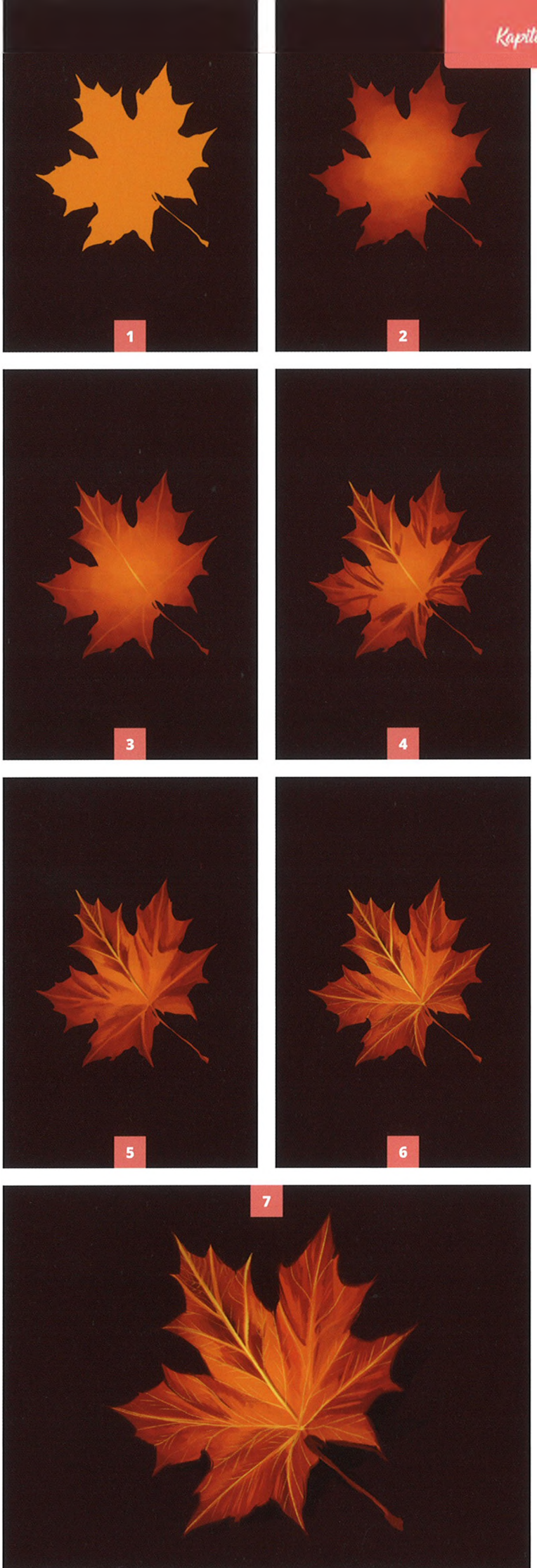


15 Natürlich ist es auch möglich, eine Graustufen-Zeichnung durch Erstellen einer Farbebene frei nachzubearbeiten und einzelne Details hervorzuheben, wie in diesem Beispiel die Pupille. Auch ein Experimentieren mit unterschiedlichen Füllmethoden ist lohnenswert.

Im untenstehenden Beispiel wurde die Füllmethode ***Farbe*** gewählt.







#6D0510 #932317 #CD3A0E #F37B00 #FDAF40 #FFE65B

DIGITAL PAINTING MIT FARBEN

Motive aus der Natur eignen sich sehr gut, um die Techniken des Digital Painting zu verinnerlichen. Im Folgenden wird die Ausgestaltung eines Ahornblatts gezeigt.

Zu Beginn wird mithilfe des ab Seite 80 beschriebenen Prozesses eine Farbpalette auf Basis eines Fotos erstellt.

1 Zuerst wird mit dem ***Pen***-Tool eine farbige Grundfläche angelegt, die die äußere Form des Blattes hat. Ist man sich unsicher, lassen sich hier Referenzfotos zur Hilfe nehmen.

2 Sobald die Form gefällt, wird das Icon ***Transparente Pixel sperren*** auf die Ebene angewendet. So ist es unmöglich, bei der weiteren Ausgestaltung über den Rand des Blattes hinauszumalen.

3 Um einen ersten Eindruck von Dreidimensionalität zu erzeugen, wird auf Basis der ab Seite 100 beschriebenen Verblendungstechniken ein Farbverlauf von hell zu dunkel aufgemalt. Der helle Bereich liegt dabei im Inneren des Blattes, so wird auch ein lebendiger Leuchteffekt geschaffen.

4 Im nächsten Schritt werden mit den hellen Farben die ersten Blattadern angedeutet und ausgearbeitet.

Die ersten dunklen Schattierungen werden als nächstes eingearbeitet. Mit der Pipette oder durch Drücken der ALT-Taste lassen sich die Farben aus der Palette leicht aufnehmen und mit der Grundfarbe des Blattes vermischen.

5 Auf dieselbe Weise arbeitet man sich bis zur Mitte des Blattes vor.

6 Die Option ***Transparente Pixel sperren*** wird nun aufgehoben, damit auch die äußeren Ränder des Blattes weich nachbearbeitet werden können und ein harmonisches Gesamtbild entsteht.

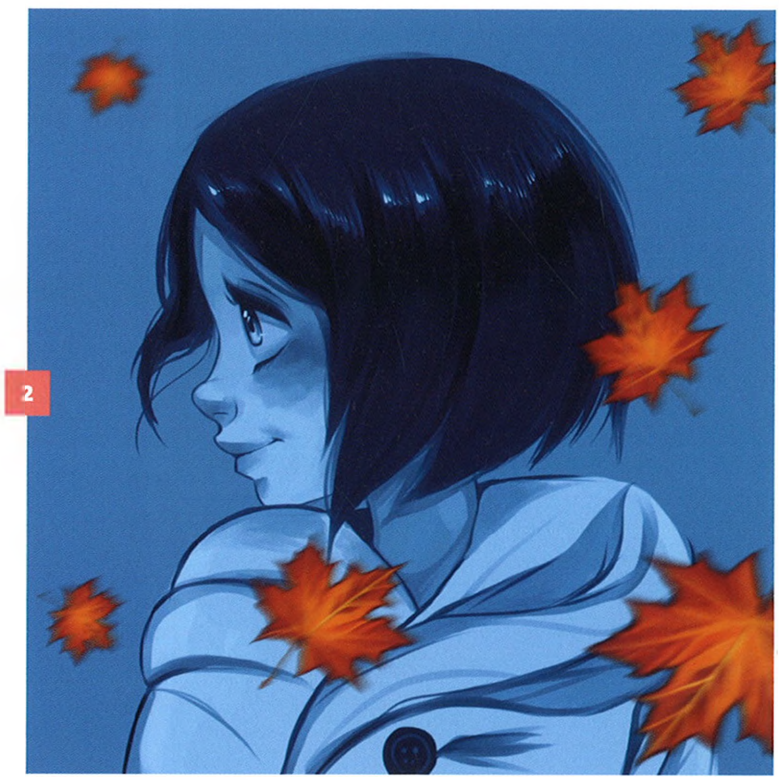
7 Zuletzt kann noch ein leichter Schatten unter das Blatt gesetzt werden. Fertig!

ARBEITEN MIT EFFEKTEN

Effekte lassen sich in Clip Studio Paint sehr einfach und wirkungsvoll einsetzen. Wie diese mit nur wenigen Klicks zur Steigerung der Dynamik eines Motivs beitragen können, zeigt das folgende Beispiel.

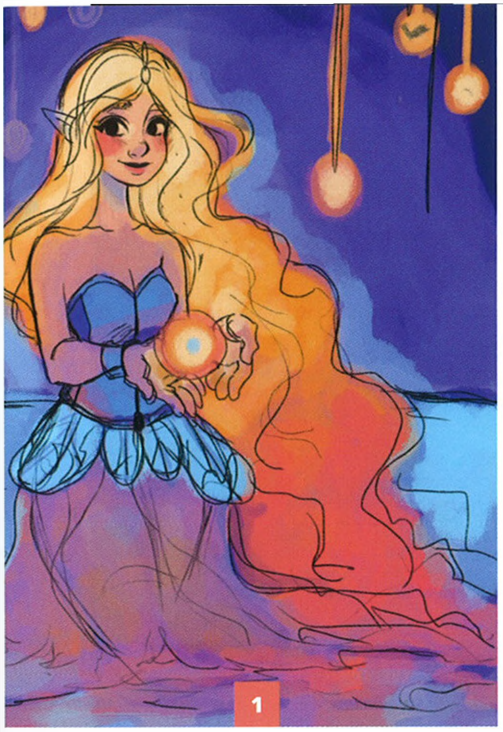
1 Als Grundlage dient dabei die Zeichnung von Seite 113. Diese wird über ***Ebene > Neue Korrekturebene > Farbverlauf*** blau eingefärbt. Die blaue Farbgebung passt als Komplementärkontrast wunderbar zu den orangefarbenen Blättern, die anschließend eingefügt werden. Hierzu kann ganz einfach die Datei mit dem Blatt von Seite 114 in Clip Studio Paint geöffnet und auf einer separaten Ebene auf die Illustration gesetzt werden. Dabei ist es wichtig, das Blatt vorher freizustellen.

Durch Rechtsklick auf die Miniaturansicht des Blattes im Ebenenfenster kann die Ebene beliebig oft kopiert werden, so lange, bis genug Blätter vorhanden sind. Mit ***Strg+T (Cmd+T)*** können diese anschließend gedreht, vergrößert und verkleinert werden. Wichtig ist, die Blätter auf getrennten Ebenen zu belassen, damit jedes Blatt mit eigenen Effekten versehen werden kann.



2 Im Hauptmenü kann über den Pfad ***Filter > Weichzeichnungsfilter*** aus verschiedenen Weichzeichnern ausgewählt werden. Mit dem Effekt ***Gaußscher Weichzeichner*** werden die Blätter, die sich im Hintergrund befinden, unscharf gemacht. Durch dieses Vorgehen kann ein Eindruck von Tiefe geschaffen werden, so wie bei einer Kamera, deren Fokus auf ein Objekt im Vordergrund gerichtet ist.

3 Mit dem Filter ***Bewegungsunschärfe*** werden anschließend die Blätter im Vordergrund bearbeitet. So entsteht die Illusion, als würden sich die Blätter im Wind bewegen. Diese Wirkung wird dadurch, dass die Blätter unterschiedlich groß sind, verstärkt. Da bei den hinteren Blättern die Sättigung verringert wurde, treten diese in der Wahrnehmung des Betrachters in den Hintergrund. Die gesättigten großen Blätter im Vordergrund werden hingegen umso deutlicher wahrgenommen. Um auch noch Licht als Gestaltungselement hinzuzufügen, kann eine neue Ebene angelegt werden. Diese wird in der Hierarchie des Ebenenfensters ganz nach oben gezogen. Mithilfe des ***Airbrush***-Tools, gelber Farbe und einer Deckkraft von 20% wird ganz leicht über die im Vordergrund befindlichen Blätter gemalt. So kommen sie noch lebendiger zur Geltung.



#FED2A5 #FEFAEF #F98522 #E65962 #EF655B #3E206A #65C8F2 #54EDFA

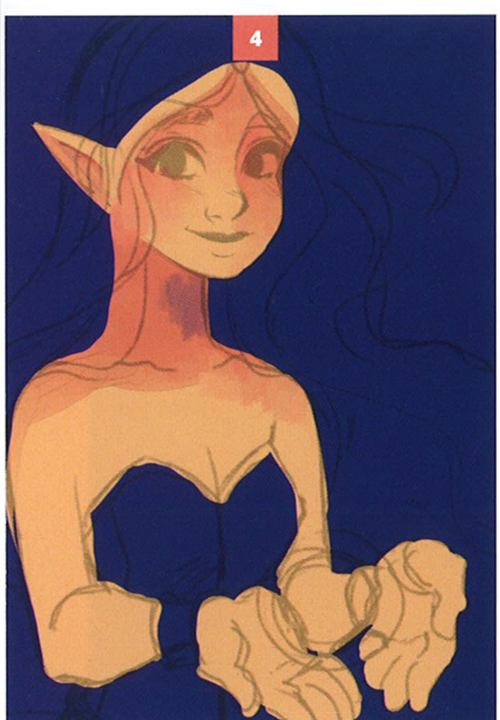
DIGITAL PAINTING - VON DER SKIZZE ZUR FERTIGEN ILLUSTRATION

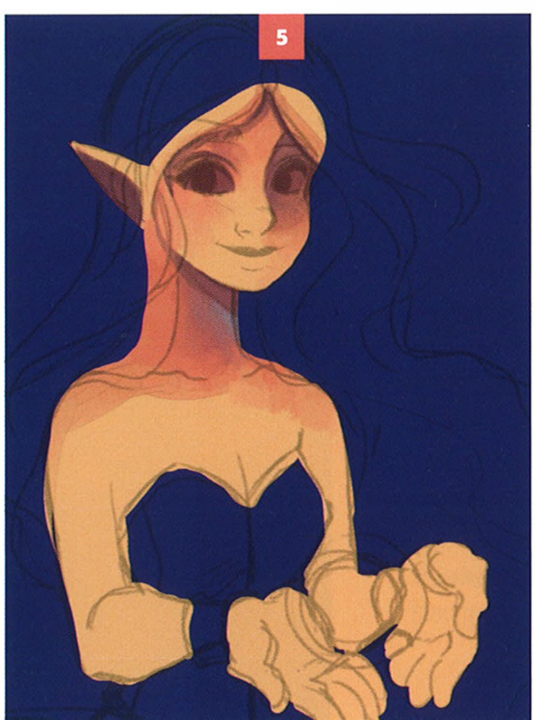
In diesem Beispiel wird ein komplexeres Motiv als reines Digital Painting umgesetzt. Neben den bereits bekannten Techniken werden hier auch einige speziellere Gestaltungsweisen vorgestellt. Diese beziehen sich vornehmlich auf Leuchteffekte sowie die Koloration von Wasser und Metall.

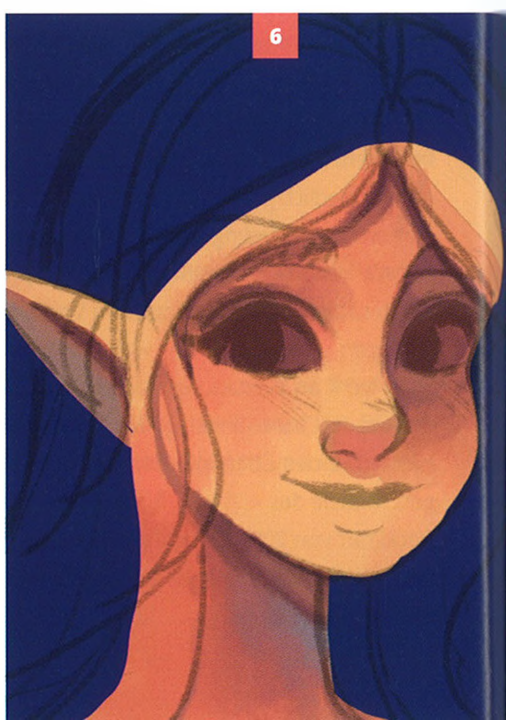
Für das gesamte Motiv wurden vornehmlich der Pinsel ***oil4*** (Seite 47) und das mit ***Lieblingspinsel*** (Seite 95) benannte Sub-Tool verwendet. Bei letzterem wurde der Wert bei ***Wasserfarbenrand*** im Tooleigenschaften-Fenster während des Arbeitens sehr häufig verändert, damit die Struktur besonders lebendig wirkt.

1-2 Zuerst werden eine Skizze und die dazugehörige Farbpalette erstellt. Da von vorneherein beabsichtigt war, das Motiv mit intensiven Leuchteffekten zu versehen, wurde die Farbe der Ebene ***Papier***, die sich standardmäßig ganz unten in der Hierarchie des Ebenenfensters befindet, violett eingefärbt. Dadurch, dass der Monitor beim digitalen Gestalten stets beleuchtet ist, lassen sich die hellen Bereiche und die Bildwirkung in diesem Fall besser von dunkel nach hell ausarbeiten.

Im Gegensatz zu traditionellen Medien, bei denen eine



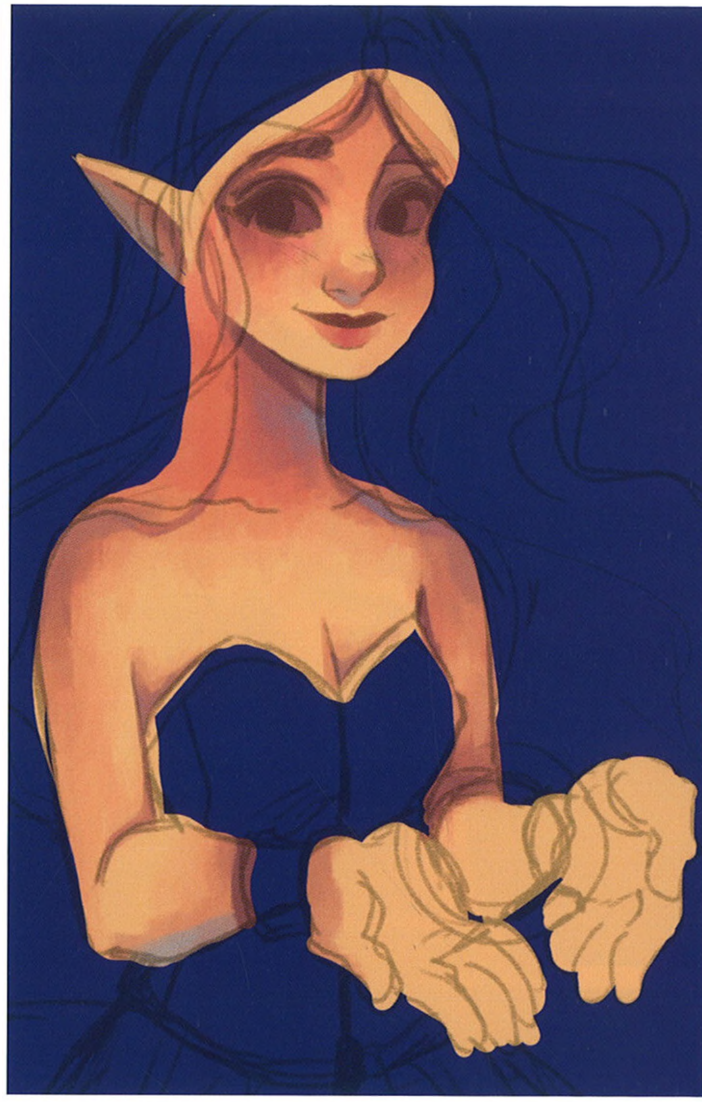




nachträgliche Aufhellung eines Motivs unter Umständen sehr aufwändig sein kann, ist der Wechsel von hellen und dunklen Farbe beim digitalen Gestalten meist kein Problem.

Auch bei dieser Illustration ist es praktisch, die Farbskizze in der Unteransicht neben der digitalen Leinwand zu platzieren (Details zum Aufrufen und Laden einer Unteransicht auf Seite 104).

3 Die Skizzenebene wird auch hier in der Hierarchie des Ebenenfensters ganz nach oben gezogen und transparenter gemacht (den Deckkraftregler auf 20%), darunter wird die Ebene für die Coloration der Haut angelegt.

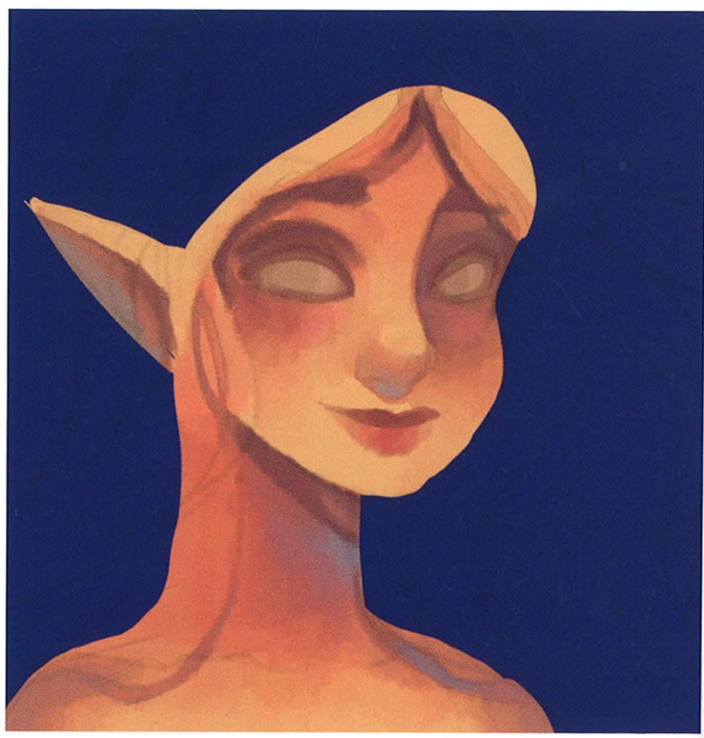


7

4 Nun wird die Haut grundiert. Die Transparenz der Ebene wird gesperrt und es wird mit dem Pinsel ***oil4*** schattiert. Auf derselben Ebene werden nun wieder unter Verwendung von ***oil4*** weitere Details gesetzt. Auf Basis der Farbpalette wird das Gesicht weiter ausgearbeitet. Der Einsatz von neuen Ebenen kann hier ganz nach Belieben geschehen, je nachdem wie viel Übung man bereits hat, oder welche Farben verblendet werden sollen. Beim Digital Painting lässt sich auch wunderbar mit verschiedenen Stufen des Stiftdrucks experimentieren (Seite 98). Grundsätzlich werden erste Schatten und grobe Strukturen mit einem minimalen Wert von 100% beim Stiftdruck aufgetragen, je feiner die Details, umso geringer der Wert.

Um ein Gefühl für die Tools und das Verhalten der digitalen Farben zu bekommen, ist Übung nötig. Je mehr man zeichnet, desto intuitiver geschieht der Illustrationsprozess. Für die Koloration der Haut der Figur wurde weiterhin der ***oil4***-Pinsel verwendet, gelegentlich kam auch der ***Lieblingspinsel*** zum Einsatz.

5 In diesem Motiv wird an einigen Stellen von dunkel nach hell gearbeitet. Die Augen der Figur wurden beispielweise zunächst abgedunkelt. Dies hat den Vorteil, dass hellere Bereiche mittig im Auge nach und nach herausgearbeitet werden können und am Rand des Auges eine natürlich wirkende Schattierung entsteht.

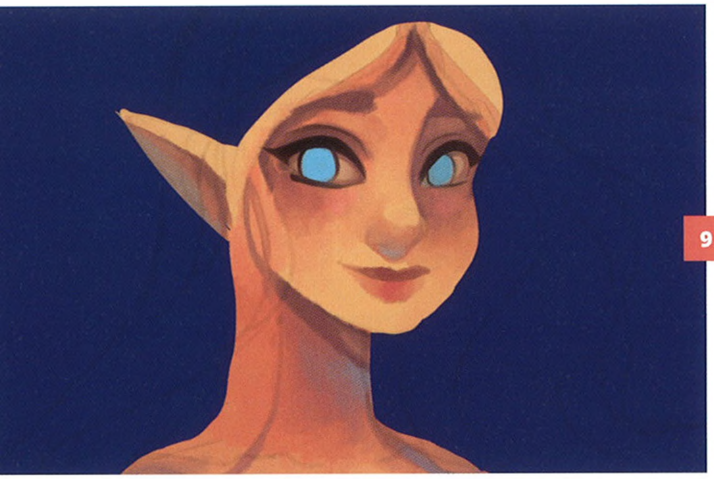


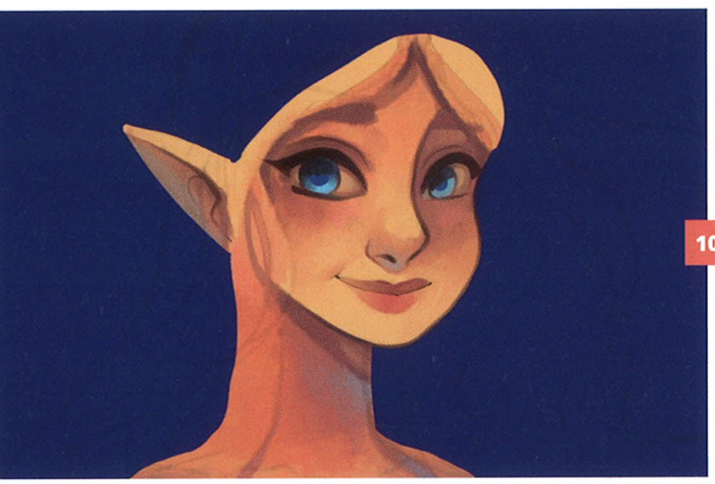
8

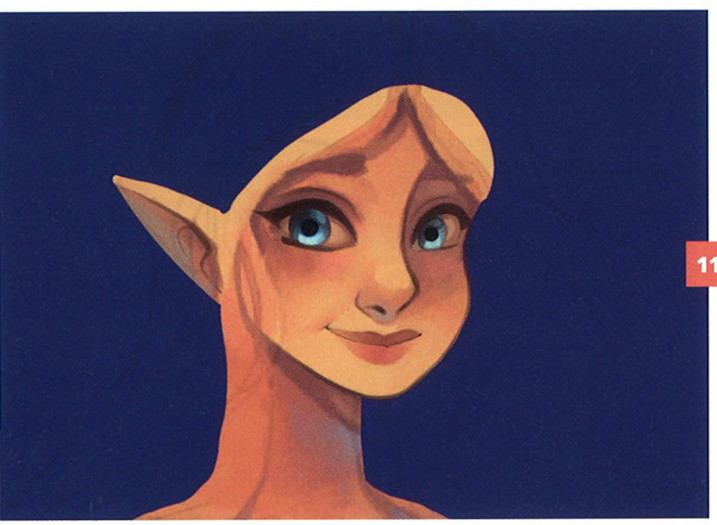
6 Mit dem ***Lieblingspinsel*** werden nach und nach weitere Details, wie beispielsweise der Schatten unter der Nase, aufgemalt.

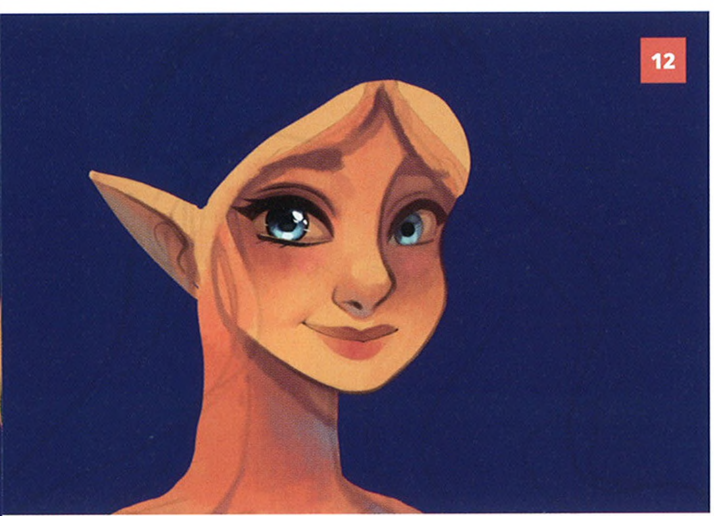
7 Mit vielen kleinen, kurzen Pinselstrichen kann die Textur des ***oil4*** bei einem Wert von 100% beim minimalen Stiftdruck weiter auf den Wangen, dem Hals und den Armen eingearbeitet werden.

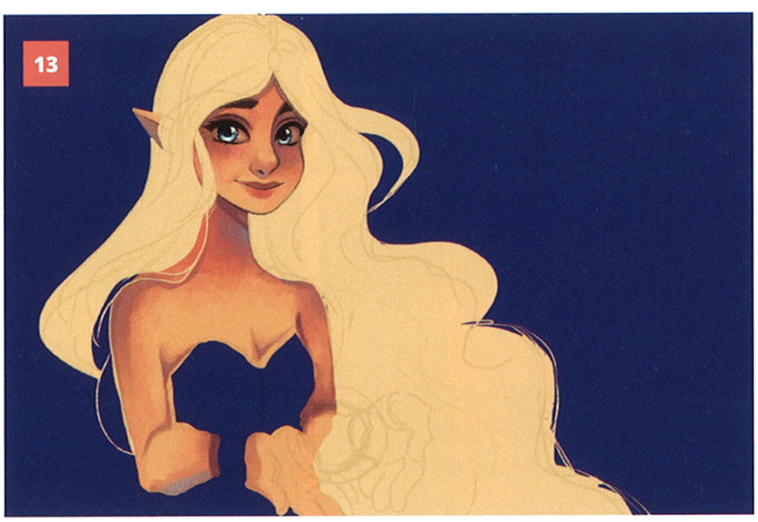
8 Als nächstes wird das Innere der Augen mit dem hellsten Ton der Farbpalette hervorgehoben. Dabei bleibt der in Schritt 5 gesetzte, dunkle Bereich um die Augen bestehen.











9 Jetzt wird mit dem ***Lieblingspinsel*** der Lidstrich eingezeichnet. Im selben Zug kann auch die farbige Grundlage für die Ausgestaltung der Augen angelegt werden.

10 Der obere Bereich der Iris wird schattiert, anschließend wird die Pupille aufgemalt. Auch die Umrisse der Nase und Details des Mundes können, ebenfalls mit dem ***Lieblingspinsel*** bei einem minimalen Wert von 0% beim Stiftdruck, definiert werden.

11 Die Pupillen werden als nächstes mit einem dunklen Violett weiter herausgearbeitet, am unteren Rand der Iris werden erste Lichtreflexe mit einem sehr hellen Gelb angedeutet.

12 Verdunklung und Hervorhebung werden weiter intensiviert. Dabei wird fast die gesamte obere Hälfte der Iris violett abschattiert. Auch der Lidstrich wird weiter definiert. Grundlage der Ausarbeitung ist weiterhin der ***Lieblingspinsel*** bei einem minimalen Wert von 0% beim Stiftdruck. Der Wechsel von sehr weichen und klar konturierten Elementen ist wichtig, damit das Bild interessant und abwechslungsreich wirkt. Definierte Bestandteile treten in der Wahrnehmung des Betrachters in den Vordergrund. Sind die Strukturen im Bild zu weich, erscheint das Motiv meist unscharf.

13 Nach Fertigstellung der Haut wird eine neue Ebene erstellt. Auf diese wird mit dem ***Pen***-Tool die Grundfarbe der Haare gesetzt.

Anschließend lassen sich, wie hier am Arm, noch nachträglich einige Schattierungen ergänzen. Auch die Grundfarbe des Armreifs wird in diesem Schritt angelegt.

14-16 Die Oberflächen von Metall können je nach Verarbeitungsart verschieden beschaffen sein. Manche Metalle erscheinen eher matt, manche sind hochglänzend. In diesem Beispiel wurde eine Zwischenform gewählt.

Bei der Illustration des Armreifs wurde der ***Flacher Marker/Flat marker***-Pinsel verwendet, der im ***Pen***-Tool in der Sub-tool Kategorie ***Marker*** zu finden ist. Dieser vermischt sich nicht so stark mit den unterliegenden Farben wie der ***Lieblingspinsel*** und Kontraste können leichter herausgearbeitet werden. Der minimale Wert beim Stiftdruck beträgt 0%.

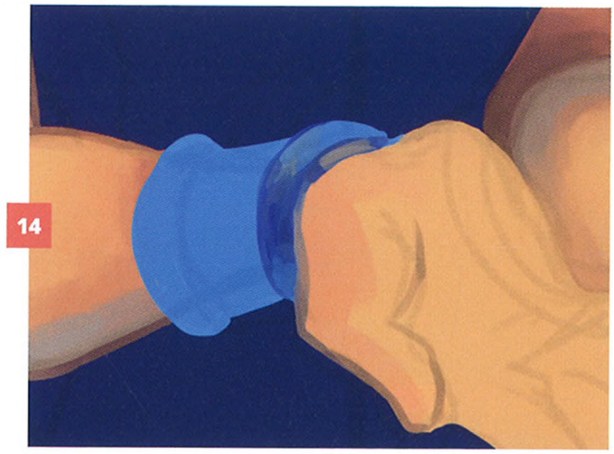
17 Da die Figur im Wasser stehen soll, wird zunächst eine neue Ebene angelegt, die in der Hierarchie des Ebenenfensters an zweitunterster Stelle, direkt über der violetten ***Papier***-Ebene, liegt.

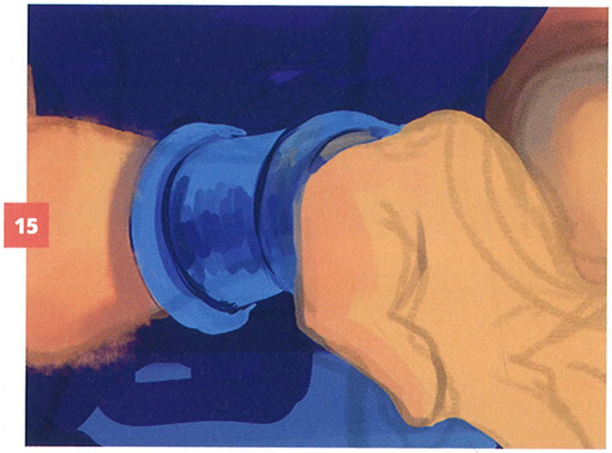
Mit einem groben Pinsel wird das Wasser eingezeichnet. Es wird zur Horizontlinie hin etwas durchscheinender, bis es mit der Farbe des Hintergrunds verschmilzt. So wird ein erster Eindruck von Tiefe geschaffen.

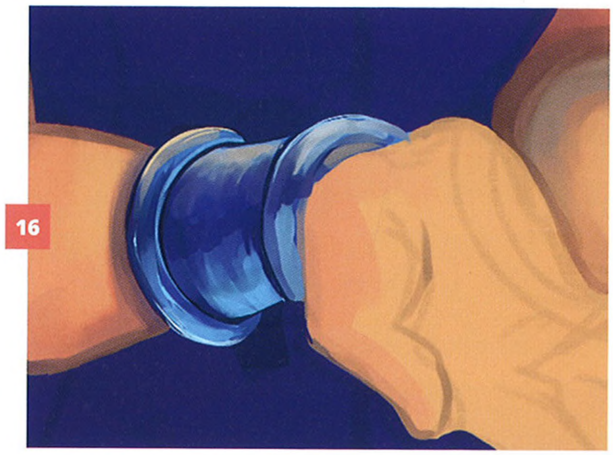
Die Haare stellen eines der aufwendigsten Elemente der Koloration dar. Hier wurde bereits ein Farbübergang von Goldgelb zu Pink aufgemalt, der sich später unten mit dem Leuchten des Wassers mischen soll.

Auf einer neuen Ebene, die sich in der Hierarchie des Ebenenfensters über der Ebene mit der Grundfarbe des Wassers befindet, wird nun, mit lockeren Strichen des ***Lieblingspinsels*** und einem minimalen Wert von 100% beim Stiftdruck, das Kleid der Figur angedeutet. Dieses soll transparent erscheinen, daher wurde hier mit sehr geringem Stiftdruck gearbeitet. In diesem Bildelement sind nahezu alle Farben der Farbpalette enthalten. Daher ist es bei diesem Vorgang besonders wichtig, durchweg mit der Pipette (oder durch Betätigen der ALT-Taste) die Farben auf der Leinwand und deren Mitteltöne aufzunehmen und miteinander zu verblenden.

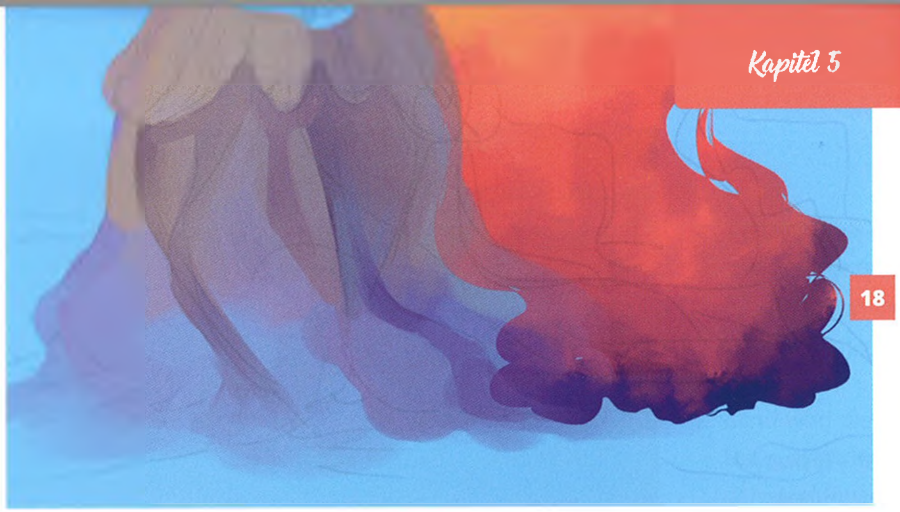
Info Um sich mit verschiedenen Materialen und deren Erscheinungsbild in unterschiedlichen Lichtsituationen vertraut sich machen, ist die Arbeit mit Referenzfotos empfehlenswert. Je mehr Übung und Verständnis man für die Eigenheiten eines Materials entwickelt, umso leichter und stilisierter lässt es sich mit der Zeit zeichnen.


14


15

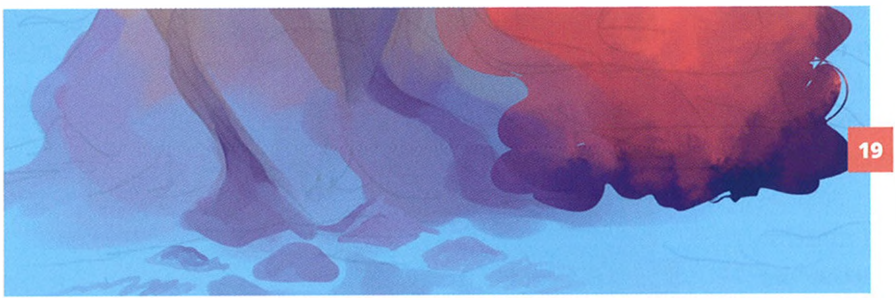

16

17

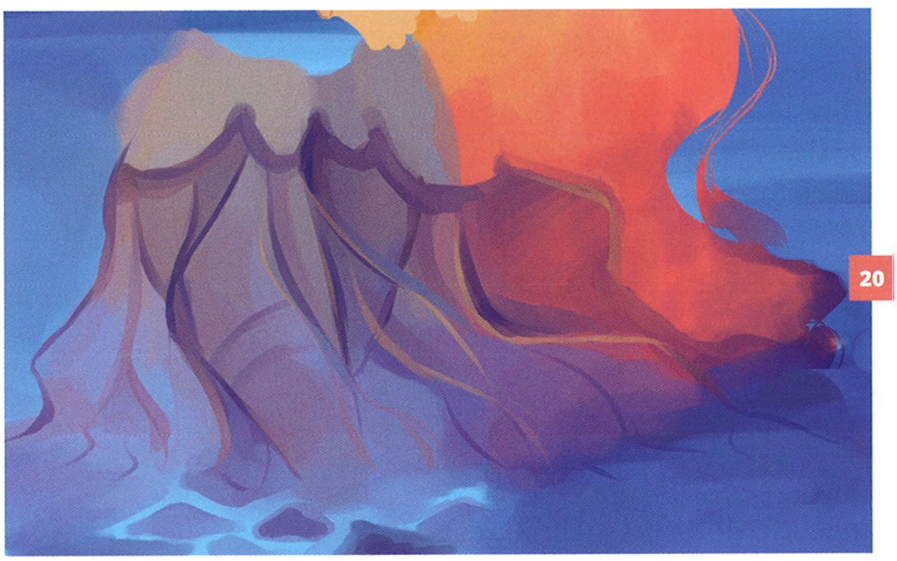


18 Nach und nach werden die Details des Kleides weiter ausgearbeitet, wobei die Farben graduell miteinander verblendet werden, sodass ein gleichmäßiger Übergang entsteht. Hier ist es hilfreich, nur mit geringem Zeichenstiftdruck auf das Grafiktablett zu zeichnen.

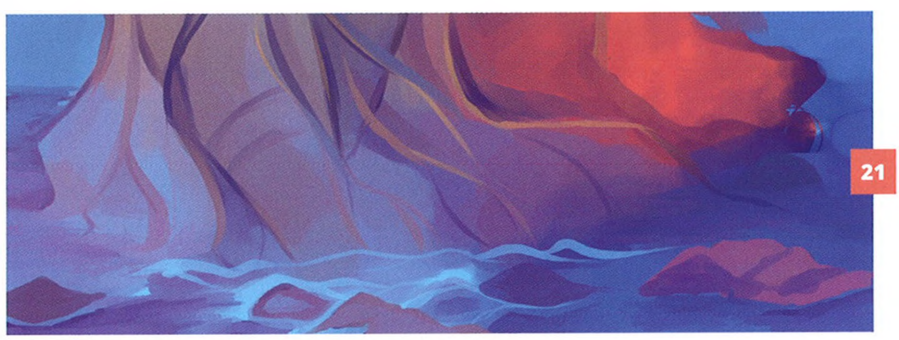
19 Da leichter Stoff im Wasser teilweise an der Oberfläche bleibt, wird dies hier sehr leicht durch kleine Hügel angedeutet.



20 Zum weiteren Ausgestalten der Kleidung wird eine neue Ebene erstellt und mit kontrastreicheren Linien versehen. Die Stellen, an denen Haare und Kleidung an der Seite ins Wasser fallen, werden verdunkelt, damit weiche Übergänge geschaffen werden und eine Illusion von Schatten entsteht.

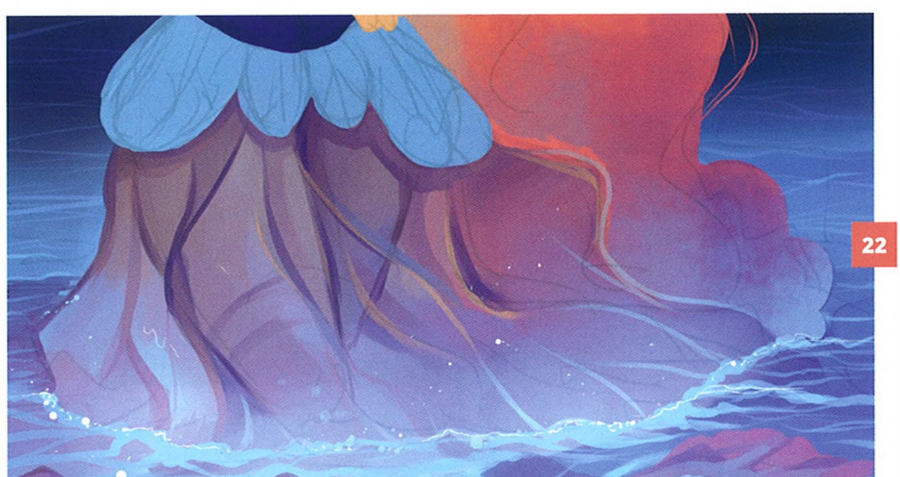


21 Die Lichtsituation des Motivs ist schon an dieser Stelle sehr komplex. Im vorderen Bereich soll das Wasser leuchten, im hinteren Bereich immer dunkler werden und nahtlos in den Hintergrund übergehen. Mit dem ***Lieblingspinsel*** und einer Deckkraft von 70% werden erste helle Strukturen aufgemalt. Weiterer Stoff, der auf dem Wasser schwimmt, wird auf einer neuen Ebene aufgemalt. Über dieser Ebene wird nun nochmals eine neue Ebene angelegt. Auf letzterer werden die Wellen, die an die Kleidung angrenzen und teilweise überlagern, mit einem leuchtenden Blauton definiert und hervorgehoben.



22 Damit das Wasser richtig strahlt, wird noch eine neue Ebene mit der Füllmethode ***Strahlendes Licht*** hinzugefügt. Mit dem ***Airbrush***-Tool kann nun mit einem hellen Blau und sehr leichtem Zeichenstiftdruck über den Bereich gemalt werden, der leuchten soll.

Um die Tiefenwirkung des Bildes zu verstärken, wird der hintere Teil des Wassers mit dem ***Wässrig/Watery***-Pinsel, welcher unter der ***Wasserfarbe/Watercolor*** Sub-Tool-Kategorie des ***Pinsel/Brush***-Tools zu finden ist, leicht abgedunkelt. Auch die Glanzeffekte auf der Wasseroberfläche nehmen nach hinten hin ab. Mit Weiß werden mithilfe des ***Pen***-Tools noch einige sehr feine Glanzeffekte ergänzt, damit das Motiv noch strahlender und lebendiger wirkt. Auf einer neuen Ebene werden zudem die hellblauen Elemente des Kleides und das Oberteil grundiert.



23 Als nächstes werden die Haare weiter ausgearbeitet. Der Lichtsituation entsprechend wurden hier bereits einige hellblaue Akzente gesetzt. Diese befinden sich rechts und links oben am Kopf sowie neben dem Arm der Figur und neben den hellblauen Elementen des Kleides.

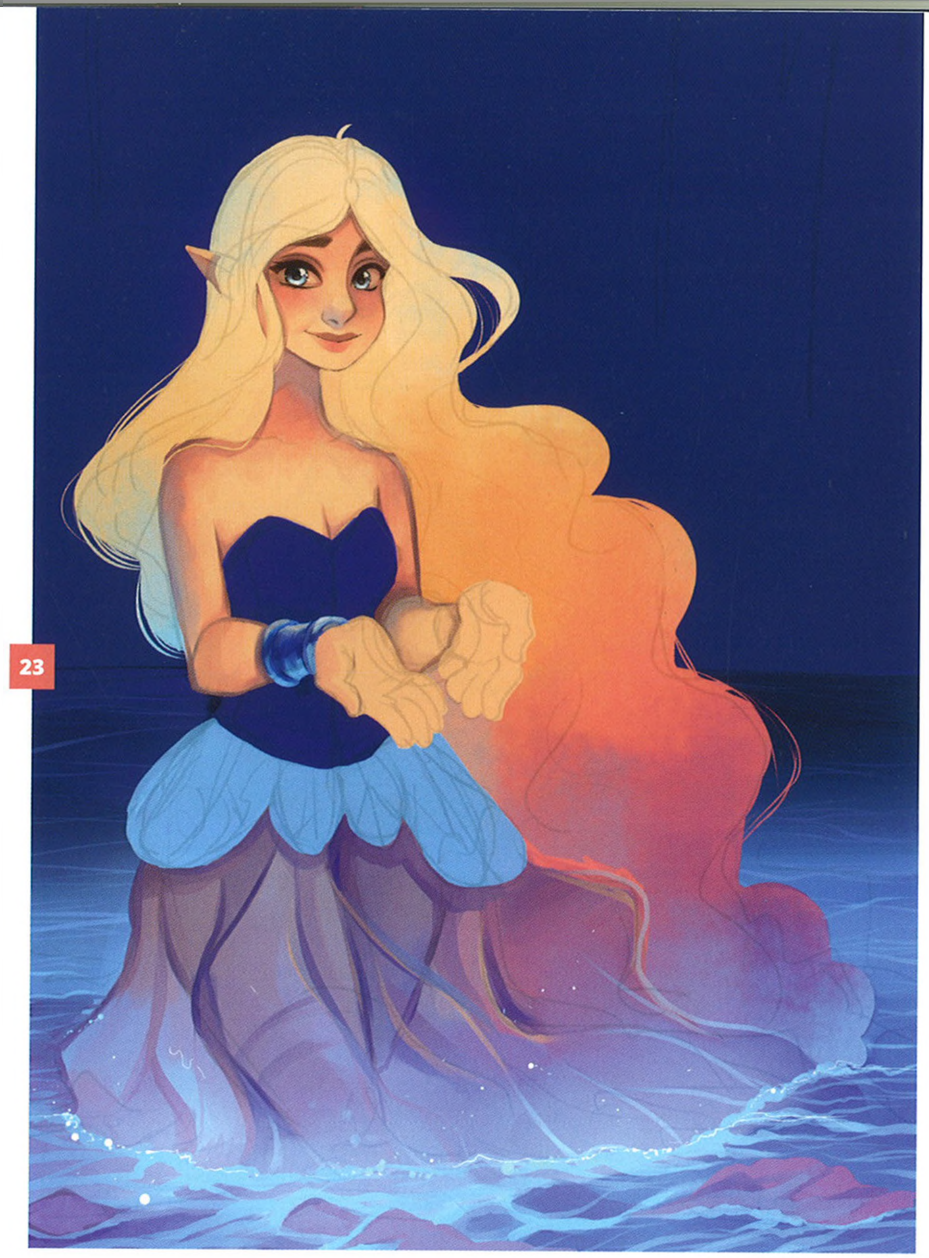
24 Jetzt beginnt die detaillierte Ausgestaltung der Haare. Begonnen wird am Haaransatz mit dem ***oil4***-Pinsel. Es ist empfehlenswert, hier in der Ansicht auf mindestens 100% der Leinwandgröße zu zoomen, um die Strähnen detailliert aufmalen zu können. Damit man nicht versehentlich über den Rand malt, wird auch das Icon ***Transparente Pixel sperren*** aktiviert.

Damit die Haare sich harmonisch in die Gesamtfarbgebung einfügen, werden von Beginn an sämtliche Farben der Farbpalette sehr leicht bei der Erstellung der Strähnen eingearbeitet. Hierzu wurde eine neue Ebene erstellt, bei welcher das Icon ***Schnittmaske zur Ebene darunter aktiviert*** ist. So kann man jederzeit die Grundfarbe des Verlaufs mit der Pipette aufnehmen und in die einzelnen Haarsträhnen hineinarbeiten.

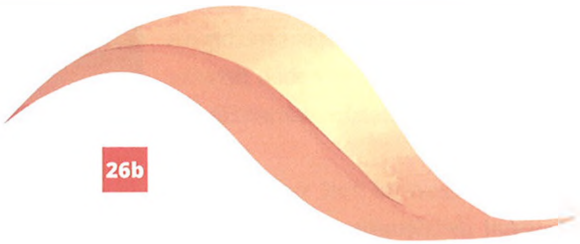
25 Zuerst werden mit dem Lieblingspinsel die einzelnen Kolorationsabschnitte grob eingezeichnet. Anschließend können diese mit einem minimalen Wert von 0% beim Stiftdruck weiter definiert werden. Auch hier wird vermehrt von dunkel nach hell gearbeitet: Der Bereich wird mit einem Farbton abgedunkelt, dann werden nach und nach hellere Farben hineingeblendet. Die Pipette (oder ALT-Taste) wird hier vor fast jedem neuen Pinselstrich genutzt. So wird ein Eindruck von Dreidimensionalität geschaffen.

Ein Tipp für Ungeduldige:

Wird die Füllmethode der Ausarbeitungsebene auf ***Multiplizieren*** gestellt, werden die Pinselstriche rascher dunkler.



26a



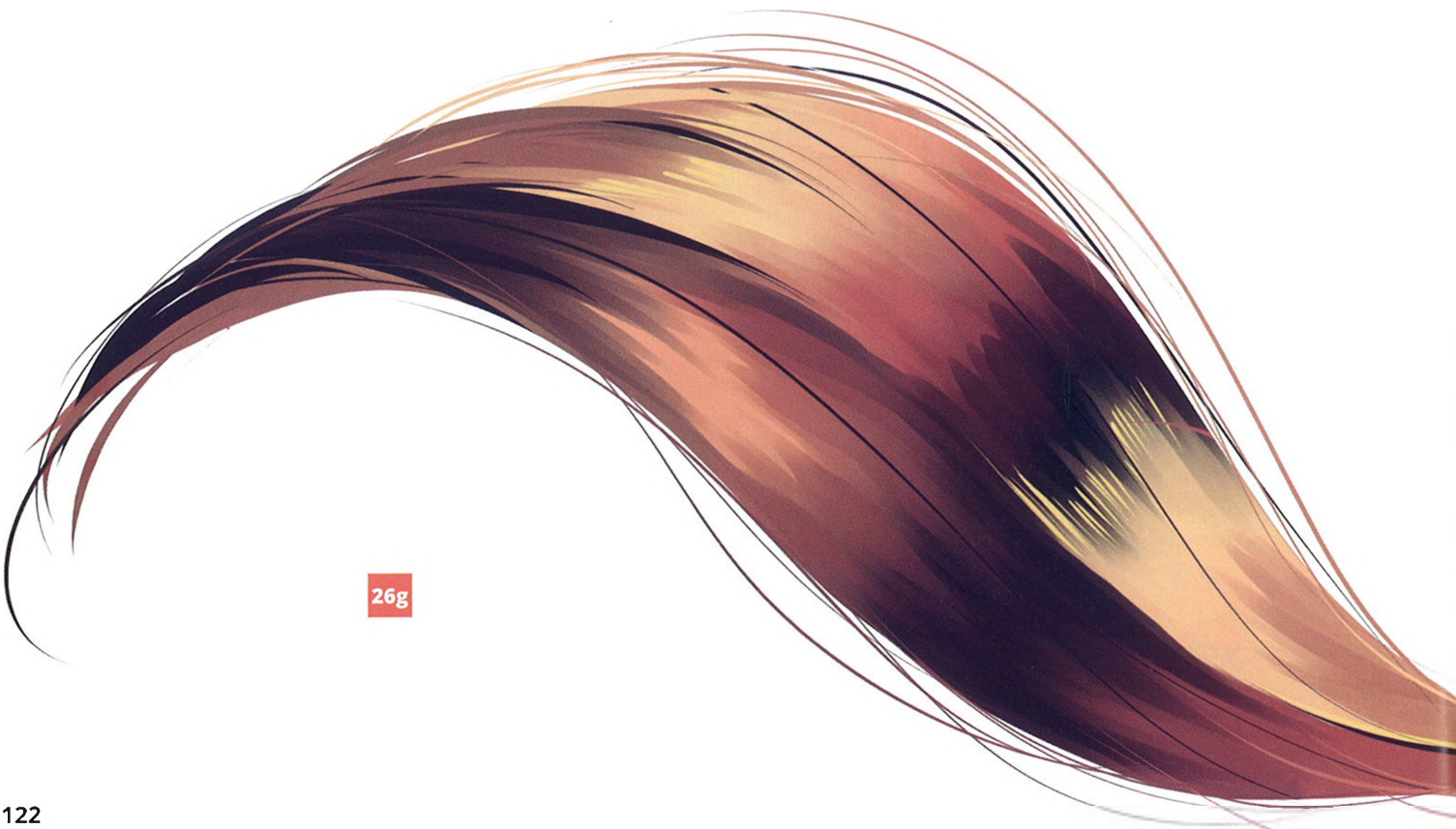
26b

26c

26d

26e

26f



26g

27

26 Dieses Beispiel zeigt Schritt für Schritt, wie eine sehr helle mit einer sehr dunklen Farbe wirkungsvoll verblendet werden kann, ohne dass der Kontrast zu dominant wird. Verwendet wurde der ***Lieblingspinsel***, dessen Wert bei ***Rand der Wasserfarbe*** auf 0 gesetzt wurde, in Kombination mit dem Pinsel ***oil4***. Sobald die dunkle auf die helle Farbe gebracht wird, werden die Farben ausschließlich mithilfe der Pipette (ALT-Taste) aufgenommen und miteinander verblendet. Besonders wichtig ist hierbei das graduelle Einarbeiten der verschiedenen Mitteltöne.

Wurde zu Beginn das Icon ***Transparente Pixel sperren*** aktiviert, kann es im vorletzten Schritt wieder deaktiviert werden, damit sich um die Strähne nochmals feinere Haare setzen lassen.

27 Besonders interessant ist es, wenn, wie hier direkt rechts neben der Wange der Figur, stellenweise eine bestimmte Farbe vorrangig zum Erstellen der Schattierungen verwendet wird.

28 Die Haare werden auf diese Weise weiter detailliert ausgearbeitet. Damit der Rand der Haare später nicht zu scharfkantig aussieht, wurde das Icon ***Transparente Pixel sperren*** deaktiviert. Jetzt lassen sich mit einem weichen Pinsel und geringer Deckkraft feine Details am äußeren Rand ergänzen und leicht mit der Farbe des Hintergrunds verblenden.

28

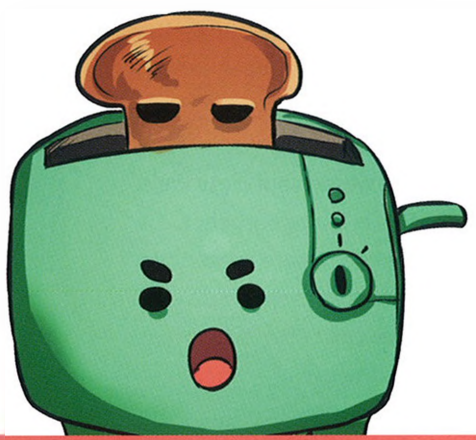
Schritt für Schritt wird die Illustration weiter ausgearbeitet, wobei stets die gesamte Farbpalette zu unterschiedlichen Anteilen in alle Bildelemente eingearbeitet wird.

Im Hintergrund wird mit lockeren Pinselstrichen und wenig Deckkraft eine Landschaft angedeutet, um dem Bild weitere Tiefe zu verleihen. Im Vordergrund wurden mithilfe von stark gesättigten und leuchtenden Farben fantasievolle Glühbirnen-Elemente platziert.

Der Eindruck von Dreidimensionalität wird bei diesen dadurch erzeugt, dass je weiter vorn sich eines dieser Elemente befindet, mit stärker gesättigten Farben gearbeitet wird.

Durch das Ergänzen thematisch verwandter Bildelemente (verschiedene Meereswesen in den Glühbirnen-Elementen) entsteht ein spannendes Motiv, welches dem Betrachter verschiedene Interpretationsspielräume bietet.

Ganz zum Schluss wird noch eine Textur ergänzt (Seite 105). Mithilfe der Tonwertkorrektur und einer Verlaufsebene (Seite 64) wird der Illustration der letzte Schliff verpasst.



Ein Tipp für Effekte:

Einige Zeichenwerkzeuge, wie zum Beispiel das ***Airbrush***-Tool, verfügen im Tooleigenschaften-Fenster über die ***Füllmethode Hinzufügen*** (Schein). Mit dieser lässt sich sehr schnell und einfach ein lebendiges Leuchten auf ein Bild bringen.

#6ED9FD #2EABAC

Haare

#FEECE0 #FFAE9E

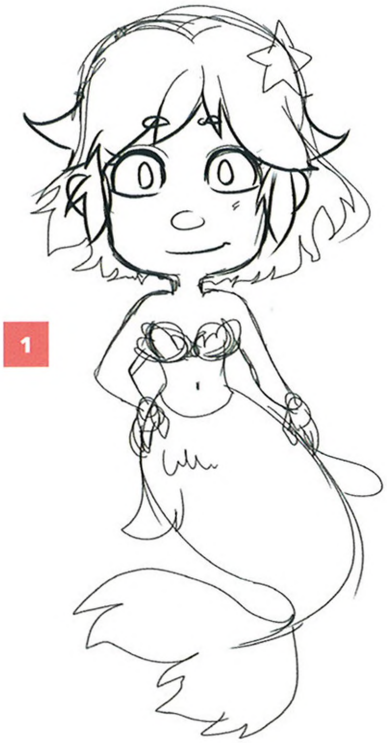
Haut

#74B5A1 #004C5E

Oberteil

#FED7AC #F6AB8C

Flosse



1

2

3

4

5

6

5.4

2D-ILLUSTRATION

Die Technik der 2D-Koloration ist ein weiterer wichtiger Bereich des digitalen Gestaltens. Bei dieser Art der Illustration, die ihren Ursprung im Animationsbereich hat, wird, im Gegensatz zum klassischen Digital Painting, bewusst auf das Schaffen von Dreidimensionalität verzichtet.

Sichtbare Linien werden auf ein Minimum reduziert. Die Figur wird aus unterschiedlich geformten Flächen zusammengesetzt, die später gezielt mit Effekten versehen werden, sodass häufig auch der Eindruck einer Collage entsteht.

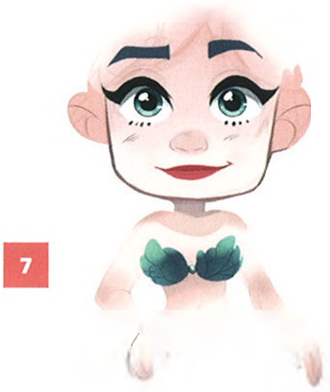
1 Wie auch bei allen anderen digitalen Illustrationen wird zunächst eine Skizze angefertigt. Schon hier ist es von Vorteil, sich darüber klar zu werden, auf welche Art und Weise das Motiv in einzelne Flächenelemente unterteilt werden kann.

In diesem Fall sind dies Flosse, Oberkörper, Gesicht und Haar. Auch ein Farbschema sollte an dieser Stelle entwickelt werden (Seite 80).

2 Das Lineart wird in der Hierarchie des Ebenenfensters ganz nach oben gezogen und auf eine ***Deckkraft*** von 10% eingestellt.

Direkt darunter wird eine neue Ebene gesetzt, auf welcher die erste Fläche mithilfe des ***Pen***-Tools mit derselben Farbe umrandet wird, mit der sie auch gefüllt werden soll. Hier ist es wichtig, im Tooleigenschaften-Fenster des ***Fülleimers*** die ***Flächengröße*** auf einen Wert von 12 zu stellen. Nach dem Füllen verschmelzen die Umrandung und Füllung so zu einer gleichmäßigen Fläche.

3 Als nächstes werden, nach Anklicken der Option ***Transparente Pixel sperren*** im Ebenenfenster, die ersten groben Schattierungen gesetzt. Dies kann mit einem weichen Pinsel oder mit dem ***Airbrush***-Tool geschehen. Hier ist eine leichte, angedeutete Farbgebung völlig ausreichend. Da die Figur auch später kaum Konturen erhält, wird durch das Wechselspiel von hellen und dunklen Bereichen Dynamik erzeugt.


7

8

4 Nach dem Erstellen einer neuen Ebene, die direkt über die hautfarbene Basis gesetzt wird, können nun einige Details, wie das Kinn und die Ohren, angedeutet werden. Auch die Form der Augen wird mit dem ***Pen***-Tool und der Farbe Weiß aufgemalt.

5 Nun folgt die Ausgestaltung des Bikinis. Auch dieser wird auf einer separaten Ebene angelegt, umrandet und mit einer Farbe gefüllt. Auf einer weiteren Ebene darüber folgt, nach Aktivieren des Icons ***Transparente Pixel sperren***, die mit dem ***Airbrush***-Tool aufgemalte Schattierung. Zuletzt können noch ein paar Linien als Struktur eingezeichnet werden. Liegen diese auf einer eigenen Ebene, kann mit ***Schnittmaske zur Ebene darunter*** vermieden werden, dass hier über den Rand der Grundform hinaus gezeichnet wird.

9

10

6 - 7 Beim Zeichnen der Augen und Augenbrauen, die wiederum auf einer neuen Ebene angelegt werden, kann auch mit sehr simplen Formen und Pinselstrichen gearbeitet werden. Zuerst wird die Grundform von Iris und Pupille mit dem ***Figur/Figure***-Tool erstellt und anschließend schattiert. Alle übrigen Details werden mit dem ***Pen***-Tool eingezeichnet. Zum Schluss werden die Glanzlichter ergänzt.

11

12

8 Als nächstes werden auf einer neuen Ebene die Haare aufgemalt. Kontur und Füllung haben auch hier dieselbe Farbe.

9 Eine neue Ebene wird erstellt und, mithilfe der Funktion ***Schnittmaske zur Ebene darunter***, mit dem Airbursh-Tool oder dem ***Wasserfarbe/Watercolor***-Sub-Tool erste Schattierungen aufgemalt.

13

14

10-12 Mit dem ***Pen***-Tool werden dann, ebenfalls auf einer neuen Ebene, einzelne Strähnen und Glanzlichter hinzugefügt.

13 Die Flosse wird auf dieselbe Art und Weise erstellt wie die anderen Bildelemente zuvor: Erst die Grundform, dann die Schattierungen und zum Schluss die Details – alles je auf einer separaten Ebene.

14 Um auch den Hintergrund noch etwas interessanter zu machen wurden mithilfe des ***Figur/Figure***-Tools drei unterschiedlich große Kreise basierend auf der ursprünglichen Farbpalette erstellt.

Jeder Kreis befindet sich auf einer eigenen Ebene, die ***Füllmethode*** ist bei allen drei ***Multiplizieren*** (Seite 25).

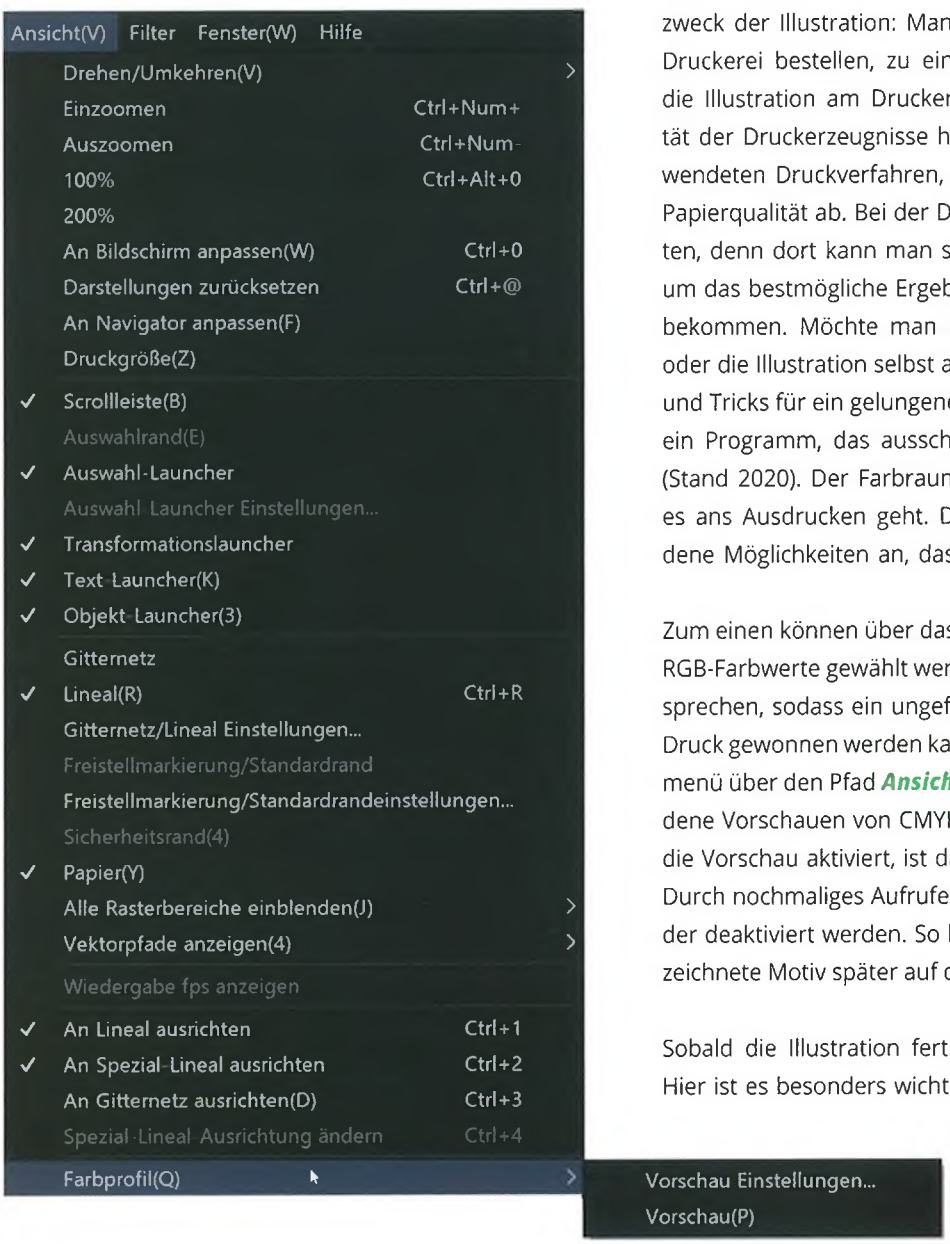
15 Ganz zum Schluss wurde über das ***Hauptmenü Ebene > Neue Korrekturebene > Verlaufsumsetzung*** der Standard-Farbverlauf ***Sonnenuntergang (lila)/Sunset (purple)*** über das Bild gelegt. Die Deckkraft der Verlaufsebene, die sich in der Hierarchie im Ebenenfenster ganz oben befindet, wurde auf 20% eingestellt. So wirkt der Verlauf nur wie ein leichter Filter und lässt die verwendeten Farben noch etwas harmonischer wirken.

Tipp Um die Übersicht bei den vielen Ebenen nicht zu verlieren, lässt sich sehr gut die ***Ordner-Funktion des Ebenenfensters*** einsetzen. Oberkörper, Kopf, Haare und Flosse können so thematisch gruppiert und später leichter bearbeitet werden.

15

Kapitel 6
DRUCKVORBEREITUNG

UM DIGITAL ERSTELLTE ILLUSTRATIONEN WIRKUNGSVOLL AUF PAPIER ZU BRINGEN, IST ES EMPFEHLENSWERT, IM VORFELD EINIGE DINGE ZU BERÜCKSICHTIGEN.



Grundsätzlich gibt es drei Möglichkeiten, die am PC angefertigte Zeichnung auszudrucken, abhängig auch vom Verwendungszweck der Illustration: Man kann entweder über eine Online-Druckerei bestellen, zu einer Druckerei vor Ort gehen, oder die Illustration am Drucker zu Hause ausdrucken. Die Qualität der Druckerzeugnisse hängt dabei nicht nur von dem verwendeten Druckverfahren, sondern auch maßgeblich von der Papierqualität ab. Bei der Druckerei vor Ort ist es am einfachsten, denn dort kann man sich von Fachleuten beraten lassen, um das bestmögliche Ergebnis für das gewünschte Produkt zu bekommen. Möchte man eine Online-Druckerei beauftragen oder die Illustration selbst ausdrucken, gibt es hier einige Tipps und Tricks für ein gelungenes Printprodukt. Clip Studio Paint ist ein Programm, das ausschließlich im RGB-Farbraum arbeitet (Stand 2020). Der Farbraum CMYK ist jedoch essentiell, wenn es ans Ausdrucken geht. Daher bietet die Software verschiedene Möglichkeiten an, das Bild für den Druck vorzubereiten.

Zum einen können über das Farbrad und die Farbeinstellungen RGB-Farbwerte gewählt werden, die den CMYK-Farbwerten entsprechen, sodass ein ungefährer Eindruck der Farbwirkung im Druck gewonnen werden kann. Zum anderen können im Hauptmenü über den Pfad ***Ansicht > Farbprofil > Vorschau*** verschiedene Vorschauen von CMYK-Farbprofilen generiert werden. Ist die Vorschau aktiviert, ist davor ein kleines Häkchen zu sehen. Durch nochmaliges Aufrufen des Pfads kann die Vorschau wieder deaktiviert werden. So lässt sich gut erkennen, wie das gezeichnete Motiv später auf dem Papier wirkt.

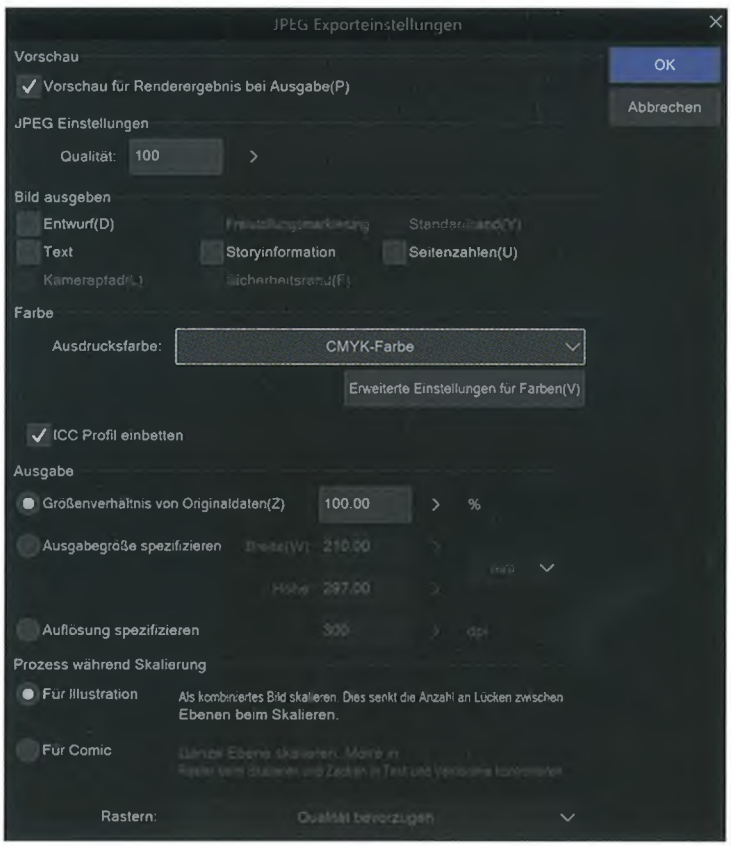
Sobald die Illustration fertig ist, kann sie exportiert werden. Hier ist es besonders wichtig, darauf zu achten, dass die Datei

in einem Bildformat abgespeichert wird, welches CMYK-Farbprofile darstellen kann. Dazu gehören JPEG, PSD und TIFF. Der Pfad im Hauptmenü ist hier: ***Datei > Exportieren > das gewünschte Format*** wählen.

Im nun erscheinenden Fenster sollte bei ***Ausdrucksfarbe*** aus dem Dropdown-Menü ***CMYK-Farbe*** ausgewählt sein sowie der Haken bei ***ICC Profil einbetten*** gesetzt sein.

Da es mehrere CMYK-Farbprofile gibt, die standardmäßig verwendet werden, lässt sich über ***Datei > Präferenzen > Farbumsetzung*** festlegen, welches Profil verwendet werden soll.

Da die meisten Online-Druckereien mit PDF-Formaten arbeiten, ist es empfehlenswert, die Bilddatei in eine druckfähige PDF umzuwandeln. Dies lässt sich entweder über entsprechende Webseiten oder mithilfe von Adobe Photoshop machen, denn viele Online-Druckereien gehen davon aus, dass die gesendeten Daten bereits für den Druck vorbereitet sind.



BILDGRÖßE UND AUFLÖSUNG

Wie bereits in Kapitel 4 erwähnt, ist eine ausreichend große Auflösung wichtig, damit ein Bild im Druck klar und scharf dargestellt werden kann. Für einen Ausdruck im DIN A4-Format ist bei farbigen Bildern eine Auflösung von mindestens 300 dpi Standard. Für Schwarz-Weiß-Motive wird eine Auflösung von mindestens 600 dpi (besser 1200 dpi) empfohlen. Ist von vorneherein klar, wie groß das Bildformat ist, auf welches die Illustration gedruckt werden soll, beispielsweise ein DIN A3 Poster-Format, sollte die Datei direkt auf diese Größe und eine Auflösung von 300 dpi eingestellt werden. Wird ein Motiv auf Webseiten oder im Social Media Bereich verwendet, reicht eine Auflösung von 72 dpi. Daher ist es wichtig, beim Anlegen der Datei auf eine dem Verwendungszweck angemessene Auflösung zu achten. Grundsätzlich ist zu empfehlen, ein Motiv zu Beginn in höherer Auflösung anzulegen. Herunterskaliert werden kann es anschließend jederzeit. Eine Illustration nachträglich hochzuskalieren geht meist mit deutlichem Qualitätsverlust der Bildelemente einher.

Sicherheitsabstand
Endformat des Dokuments
Beschnitt

BESCHNITT, ANSCHNITT UND BESCHNITTZUGABE

Bei allen drei in der Überschrift genannten Begriffen handelt es sich um einen bei vielen Druckereien geforderten Sicherheitsrand.

Der Beschnitt ist ein Sicherheitsrand, der um das eigentliche Dokumentenformat gesetzt wird. Die schwarze Linie im Bild ist das finale Format, in diesem Fall DIN A4. Die orangefarbenen Linien sind der Beschnitt. Innerhalb dieses Rahmens sollten sich keine wichtigen Informationen, wie beispielsweise Copyright-Angaben, mehr befinden. Durch kleine Ungenauigkeiten, die während des Schneidens oder Stanzens des Papiers durch die Druckmaschinen passieren können, wird durch die Zugabe des Beschnitts vermieden, dass am Rand des Bildes weiße Ränder auftauchen. Jede Druckerei hat individuelle Werte für die Beschnittzugabe, daher ist es wichtig, sich hier im Vorfeld zu erkundigen. Ein häufig verwendeter und recht verbreiteter Beschnittzugabe-Wert ist 3 Millimeter an allen Seitenrändern.

CMYK UND RGB IM DETAIL

In folgenden wird der Unterschied zwischen dem CMYK- und RGB-Farbraum detailliert erklärt, um ein tiefergehendes Verständnis dafür zu schaffen, warum diese beiden Farbprofile für unterschiedliche Zwecke verwendet werden.

Wie bereits in Kapitel 4 erwähnt, stehen die Buchstaben von CMYK für Cyan, Magenta, Yellow und Key (Schwarzwert). Es gibt zwei Druckverfahren, in denen dieses Vierfarbenprinzip vorrangig eigensetzt wird.

Das erste ist der meist recht kostengünstige Digitaldruck. Damit Verläufe und Mischfarben auf Basis der vier Farben dargestellt werden können, werden diese einzeln aufgerastert.

Wird ein gedrucktes Bild sehr stark vergrößert, lassen sich die übereinander liegenden Farben gut erkennen. Manche Digital-Druck-Verfahren können zum Beispiel feine Linien oder Schriften in hellen Farben nicht gut umsetzen, da die Rasterpunkte die Strukturen unsauber erscheinen lassen. Daher sollte man hier aufpassen und sich im Vorfeld informieren.

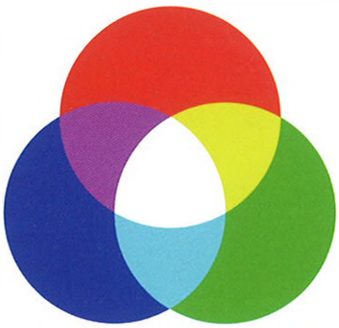
Ein etwas teureres Druckverfahren ist der Offset-Druck. Im Gegensatz zum Digitaldruck sind hier noch viel feinere Abstufungen bei der Farbrasterung möglich. Für sehr kleine Druckauflagen lohnt sich dieses Verfahren aus Kostengründen meist nicht und es wird vorrangig bei der Produktion von Büchern oder hochwertigen Magazinen mit vielen Farbseiten verwendet.

Handelsübliche Tintenstrahldrucker benutzen wiederum ein anderes Druckverfahren, welches auf dem gezielten Abschuss oder dem Ablenken kleiner Tintentröpfchen basiert (Bubble-Jet- oder Piezo-Verfahren). Die Ergebnisse können sich hinsichtlich der Farbbrillanz häufig mit Druckereien messen, jedoch sind die am heimischen Drucker produzierten Bilder nur auf entsprechenden Fotopapieren farb- und lichtecht. Auch die Qualität der verwendeten Tinte ist dabei stark ausschlaggebend.

Zudem gibt es bei den einzelnen Druckerfabrikaten Unterschiede dahingehend, ob diese für den Fotodruck optimiert sind oder nur für Office-Anwendungen, wie das Ausdrucken von Textdokumenten, eingesetzt werden.

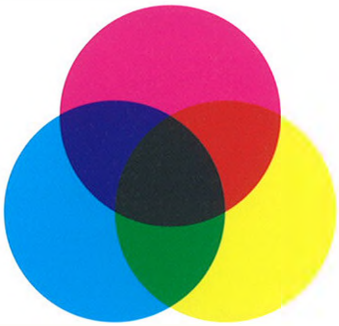
Da alle Drucker, unabhängig vom Druckverfahren, generell nur vier Farben zur Verfügung haben, gibt es bei der Darstellung von Illustrationen natürlich weitaus weniger Möglichkeiten als im RGB-Farbraum am digitalen Bildschirm.

RGB ist ein Farbraum, der aus der Mischung der drei Farben Rot, Grün und Blau entsteht (Kapitel 4). Es handelt sich bei RGB um eine Lichtfarbmischung, dies bedeutet, dass alle drei Farben übereinandergelagert Weiß ergeben. Bei CMYK ist es genau umgekehrt: Mischt man alle Farben zusammen, ergeben diese Schwarz. Die beiden Farbräume sind also grundsätzlich sehr verschieden und erzeugen unterschiedliche Farbwirkungen.



ADDITIVE FARBMISCHUNG

RGB



SUBTRAKTIVE FARBMISCHUNG

CMYK

FARBPROFILE IN DER ANWENDUNG

Eine Frage, die in Bezug auf das digitale Gestalten häufig fällt, ist, warum Bilder nicht von vorneherein ausschließlich in CMYK-Farbräumen angelegt werden. Dies hat mehrere Gründe.

Grundsätzlich erfolgt die Farbdarstellung auf digitalen Geräten ausschließlich über RGB (mit Ausnahme einiger professioneller Bildschirme, die CMYK-Farbräume simulieren können).

Würde eine Illustration direkt im CYMK-Farbraum erstellt, würde man sich beim Gestalten von vorneherein einschränken und den Farbreichtum der digitalen Zeichentools nicht voll ausschöpfen.

Viele herkömmliche Monitore sind nicht für die farbgetreue Darstellung von CMYK-Farben ausgelegt. Einige Geräte können mit einer Kalibrierungshardware und Software nachträglich eingestellt werden, damit die Farben so farbecht wie möglich dargestellt werden.

Ein anderer sehr wichtiger Faktor ist auch, dass digital erstellte Bilder sich genau diesen Farbreichtum von RGB zunutze machen können. Das Leuchten der Lichtfarbmischungen lässt sich an Bildschirmen wunderbar als Stilmittel einsetzen. Auch für den Einsatz im Social-Media-Bereich eignen sich leuchtkräftige digitale Bilder besser als CMYK-Farben.

Daher ist es grundsätzlich kein Problem, eine Illustration zunächst im RGB-Farbraum anzulegen und später direkt aus Clip Studio Paint in ein CMYK-fähiges Format umzuwandeln, oder mithilfe anderer Programme, die CMYK-Farbräume abbilden können (z.B. Adobe Photoshop), den Modus des Bildes anzupassen.

FARBEN PRO SEITE

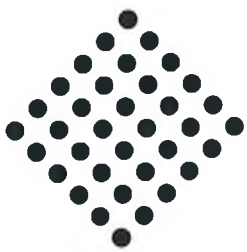
Viele Druckereien geben die Anzahl der verwendeten Farben in der folgenden Art und Weise an. Die erste Zahl steht dabei für die Vorderseite eines Blattes, die zweite Zahl für die Rückseite:

1/0 – Vorderseite einfarbig bedruckt, Rückseite leer
1/1 – Vorder- und Rückseite einfarbig bedruckt
2/1 – Vorderseite zweifarbig bedruckt, Rückseite einfarbig
4/0 – Vorderseite vierfarbig bedruckt (CMYK), Rückseite leer
5/4 – Vorderseite vierfarbig + eine Sonderfarbe (z.B. Gold), Rückseite vierfarbig
4+L/0 – Vorderseite vierfarbig plus Lack, Rückseite leer

CYAN

MAGENTA

YELLOW



BLACK

BROSCHÜREN, MAGAZINE UND BÜCHER

Die Aufbereitung von Illustrationen, die für eine Broschüre, ein Magazin oder ein Buch genutzt werden sollen, kann je nach Art der Bindung unterschiedlich ausfallen. Der Bund ist, zusammen mit der Gesamtzahl der Seiten, maßgebend, wie viel des Inhalts potentiell in der Falz verschwinden kann.

Je nachdem auf welcher Seite sich ein Bild befindet, sollte man hier besonders aufpassen und etwas mehr Rand zum Bund hin einplanen, damit keine wichtigen Elemente verloren gehen. Bei einem Manga wäre es beispielweise unvorteilhaft, wenn sich Sprechblasen oder Textteile in der Falz befänden, bei einem Artbook wäre es störend, wenn bei einer doppelseitigen Illustration ein zentrales Bildelement durch die Falz unterbrochen oder gar verschwinden würde.

Tipp Auch bei der Hardware gibt es einen großen Unterschied hinsichtlich der Darstellung von digitalen Bildern. Ein bekanntes Phänomen ist, dass man eine Illustration am heimischen PC anfertigt, diese dann auf einem anderen Monitor betrachtet, auf welchem die Bildwirkung plötzlich eine ganz andere ist. Um dies zu umgehen, lassen sich manche Monitore mithilfe eines sogenannten Colorimeters kalibrieren. In der Standardeinstellung sind bei vielen digitalen Geräten die Werte für Helligkeit und Kontrast viel zu hoch eingestellt, so werden Details und Tiefen in der Darstellung verschluckt und das ausgedruckte Bild erscheint gänzlich anders als am Bildschirm. Viele der modernen Monitore besitzen mittlerweile aber auch eine systemeigene Kalibrierfunktion, mit welcher sich eine gute Farbdarstellung erzielen lässt.

Um Überraschungen vorzubeugen, bieten viele Druckereien auch die von ihnen verwendeten Farbprofile zum Download auf den firmeneigenen Webseiten an. Handelt es sich um ein häufig verwendetes Profil, ist dieses bei den meisten gängigen Bildbearbeitungsprogrammen vorinstalliert. Ein bekanntes CMYK-Farbprofil ist zum Beispiel FOGRA39. Manche Farbprofile geben auch an, für welche Art von Papier sie vornehmlich geeignet sind. Die Bezeichnung „coated" gibt an, dass das Farbprofil für glatte, gestrichene Papiersorten vorgesehen ist, „unncoated" wird meist für Naturpapiere verwendet. Diese Information ist sehr wichtig, da jedes Papier, ob hochweiß, glatt, glänzend, mit Struktur oder ohne, Farben anders darstellt. Hundertprozentige Sicherheit über das Ergebnis bekommt man meist nur über das Anfordern eines Probedrucks.

Schlagwort ..... ***Seitenzahl***

A

Additive Farbmischung 78, ***133***
Airbrush 35, 42, ***44***, 60, 104, 126
Allgemeine Ausdrucksfarbe 11, ***21***
Als Entwurfsebene anlegen ***26***
Als Referenzebene anlegen ***26***, 50, 88, 92, 94
An Lineal ausrichten ***56***
Analog ***83***
Anti-Aliasing 38, ***40***, 50, 52, 70
Arbeitsfläche ***11***,12,19, 20, 23, 36
Aufweichen ***94***
Augen-Symbol ***31***, 65, 105
Ausdrucksfarbe 11, 21, ***32***, 70, 72, 131
Auszoomen / Strg+- / Cmd+- 22, ***36***
Auto select / Automatische Auswahl ***38***

B

Balloon / Sprechblase ***58***, 60
Befehlsleiste ***20***
Beschnitt ***132***
Bewegungsunschärfe ***115***
Bildauflösung ***64***, 70
Bit Husky/Angeraut ***42***, 46
Blend/Überblenden ***45***, 60, 94
Brush/Pinsel ***41***

C

Calligraphy/Kalligraphie 12, ***40***
Close and fill/Schließen und füllen ***50***, 85, 86
CMYK ***61***, 78, 131
Coated ***134***
Contour line paint/Konturverlauffüllung ***52***
Copy stamp/Kopierstempel ***45***
Correct Line/Linie berichtigen ***58***, 73

D

Darker Bleed/Dunkel verlaufen ***42***
Deckkraft 13, ***25***, 39, 96, 106, 111, 126
Decoration/Dekoration 45
Digitaldruck 132
Direct draw/Direkt zeichnen 53
dpi 20, ***66***, 131
Drehen ***22***, 34, 36, 64
Drucker 131, ***132***
Druckstufen 9, ***98***

E

Ebene benennen ***31***
Ebene löschen ***31***
Ebenen ***14***, 25, 32
Ebenen sperren ***26***
Ebenenfarbe ***32***
Ebenenfarbe ändern ***27***
Ebenenfenster ***25***
Ebenenmaske erstellen ***28***
Ebenenmodus ***25***, 32
Eigenen Pinsel erstellen ***47***
Einscannen (Lineart) ***66***
Einzoomen/Strg++ /Cmd++ ***22***, 36
Eraser/Radierer 13, ***45***, 52
Eyedropper/Pipette 17, ***39***, 84, 100, 114, 121

F

Farbabstufung ***38***, 52
Farbausdehnung ***42***
Farbbalance ***108***
Farbwirkung 64, ***130***
Farbdichte ***20***, 41
Farben verblenden ***100***
Farbkorrektur ***63***, 64
Farbkreis ***80***
Farbpalette 62, ***84***, 96, 108, 114, 124
Farbprofil 130, ***133***
Farbrad 11, ***16***, 18, 60
Farbschema ***83***, 87, 126
Farbskizzen 68, ***102***
Farbumfang auswählen ***65***, 71
Fenster ***19***
Figure/Figur ***52***, 60, 73, 127
Fill/Fläche füllen ***21***, 50, 85
Filter ***65***, 115, 128
Flächengröße 44, ***50***, 86, 126
FOGRA39 ..... ***134***
For effect line/Für Effektlinien ***40***
Fortlaufend Sprühen ***44***
Frame border/Panelumriss ***54***
Füllmethode ***25***, 40
Füllmethode (Pinsel) ***40***

G

Gradient/Verlauf ***51***
Grafiktablett ***8***, 12, 22
Graustufen-Modus ***67***
Graustufen-Illustration ***110***
Grundfarbe ***16***, 42, 85, 114
Grundfarbenmischung ***42***

H

Haare malen 89, 96, 108, 111, ***122***
Härte 38, ***40***
Harte Schatten ***88***
Haut kolorieren 88, ***117***
HEX ***61***
Hintergrundfarbe ***58***
HLS ***61***
Horizontal spiegeln (Ansicht) ***23***
HSV ***61***

I

India Ink/Tusche ***41***, 67
iPad 5, ***9***, 16, 63

K

Kalte Farben ***80***
Keine Referenzebene ***39***
Komplementärfarben ***82***
Konzeptskizze ***102***
Korrekturebene ***64***, 68

L

Lasso ***38***, 88
Leinwandeigenschaften ***64***
Leinwand drehen/umkehren ***64***
Leuchteffekt ***105***
Lieblingspinsel ***94***, 95
Lighter Ink/Hellere Tinte ***42***
Linie/Füllung ***53***
Löschen/Entf/Del 15, ***21***, 31, 38, 45, 59, 71
Lücke schließen 38, ***50***

M

Marker/Marker Pen 39, ***40***
Marquee/Auswahl ***38***, 64
Maske aktivieren ***26***

Maske auf Ebene anwenden ... ***31***
Maske erstellen ... ***29***
Maskierungsebene ... ***105***
Maskierungsfläche anzeigen ... ***29***
Materialleiste ... ***24***
Menge an Farbe ... ***41***, 99
Metall kolorieren ... ***119***
Minimaler Wert ... ***39***, 96, 107
Mischungsverhältnis ... ***42***
Monochromatisch ... ***82***
Move tone pattern/Rastermuster verschieben ... ***37***
Move/Verschieben ... ***36***
Move grid/Gitternetz verschieben ... ***37***, 65
Move Layer/Ebene verschieben ... ***37***
Multiplizieren ... ***25***, 72, 79, 106, 120

N

Navigator ... ***23***
Neu/Strg+N/Cmd+N ... ***20***
Neue Auswahl ... ***38***
Neue Rasterebene ... ***27***
Neue Vektorebene ... ***27***
Neuer Ebenenordner ... ***27***

O

Object/Objekt ... ***37***
Öffnen/Strg+O/Cmd+O ... ***21***
Offsetdruck ... ***132***
Oil Paint/Ölfarbe ... 41, ***46***, 110
oil4 ... ***47***, 110
Online-Druckerei ... ***130***
Operation/Bedienung ... ***37***

P

Partikeldichte ... ***42***
Partikelgröße ... ***42***
Pastel/Pastell ... ***40***, 100
Pen ... ***39***
Pencil/Bleistift ... ***40***
Perspective Ruler/Perspektivlineal ... ***57***, 103
Pinseldichte ... ***40***
Pinselform ... ***53***
Pinselgröße ... ***39***, 49, 98
Pinselgröße Effektursprungseinstellung ... ***49***
Pinselspitzenform auswählen ... ***48***
Pinselstrich ... ***33***, 42, 98
Polyline/Polylinie ... ***38***
Präferenzen ... ***63***

R

Rain/Regen ... ***54***
Rand der Wasserfarbe (Ebeneneigenschaften) ... ***32***
Rand der Wasserfarbe (Pinsel) ... ***42***, 101
Randeffekt ... ***32***
Raster (Ebeneneigenschaften) ... ***32***
Rectangle/Rechteck (Auswahl) ... ***38***
Rectangle/Rechteck (Figur) ... ***53***
Referenz ... ***39***
Referenzposition ... ***45***
RGB ... ***61***, 78, 130
Richtung ... 22, 36, ***40***
Rough Pencil/Rauer Bleistift ... ***40***, 46
Rückgängig/Strg+Z/Cmd+Z ... ***21***
Ruler/Lineal ... ***55***

S

Sättigung ... 16, ***61***, 80
Scanner ... ***67***
Schatten aufhellen ... 94, ***95***
Schattenebene ... ***88***, 92, 94,106
Schnittmaske zur Ebene darunter ... ***26***, 72, 87, 121
Schraubenschlüssel-Symbol ... ***48***, 62, 99, 101
Select layer/Ebene auswählen ... ***37***
Selection Pen/Auswahlstift ... ***38***
Shortcut ... ***16***, 36
Sicherheitsbereich ... ***132***
Spalt ... ***41***
Speichern/Strg+S/Cmd+S ... ***21***
Spezial Lineal ... ***57***
Sprühabweichung ... ***44***
Stabilisierung ... ***40***, 73
Stiftdruck ... ***39***, 98, 107, 111, 117
Sub-Tool ... ***34***
Symmetrical Ruler/Symmetrisches Lineal ... ***57***

T

Text ... ***58***
Textur hinzufügen ... ***105***
Texturdichte ... ***40***
Tintenstrahldrucker ... ***132***
Tonwertkorrektur ... ***64***, 68
Tool ... ***34***
Tooleigenschaften ... ***34***
Tool-Einstellungen ... ***59***
Toolleiste ... ***35***
Transformieren/Strg+T/Cmd+T ... 21
Transparente Pixel sperren ... ***26***, 71, 94, 105, 114
Transparenz ... ***28***, 58
Triadisch ... ***83***

U

Uncoated ... ***134***
Unteransicht ... ***104***
Untere Ebenen kombinieren ... ***27***

V

Vektoren ... ***73***
Vektor-Lineart einfärben ... ***76***
Verlaufsumsetzung ... ***64***, 96, 112, 128
Vertikal spiegeln (Ansicht) ... ***23***
Vertikal spiegeln (Leinwand) ... ***64***
Vordergrundfarbe ... ***58***
Voreinstellungen ... ***63***
Vorlagen ... ***20***, 51

W

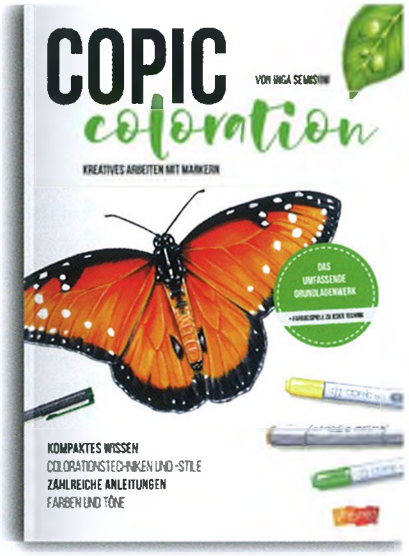
Warme Farben ... ***80***
Watercolor/Wasserfarbe ... ***41***, 92
Watery / Wässrig ... ***95***, 100
Weichzeichner ... ***115***
Wiederholen/Strg+Shift+Z /Cmd+Shift+Z ... ***21***

Z

Zauberstab ... ***38***
Zoom ... ***22***, 35
Zu unterliegender Ebene transferieren ... ***27***
Zufällig ... ***49***
Zusatzoptionen ... ***31***

LUST AUF MEHR KREATIVE IDEEN?

ENTDECKE DIE BUNTE WELT VON PROJEKT VIELSEITIG MIT UNSEREN ANLEITUNGS- UND ZEICHENBÜCHERN



Copic Coloration

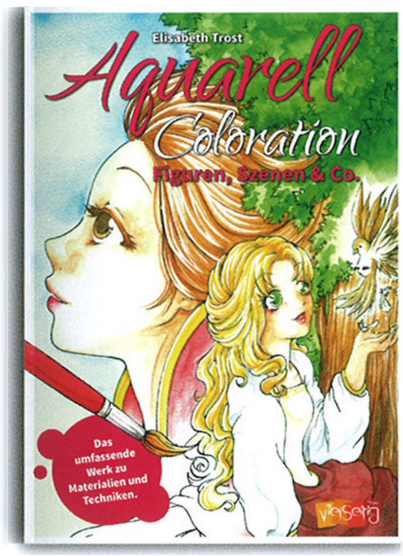
Ausgabe: Softcover
Format: A4
Umfang: 126 Seiten
ISBN: 978-3-945310-04-5
Autor: Inga Semisow

Gothic Manga

Ausgabe: Softcover
Format: A4
Umfang: 80 Seiten
ISBN: 978-3-938467-25-1
Autor: Inga Semisow

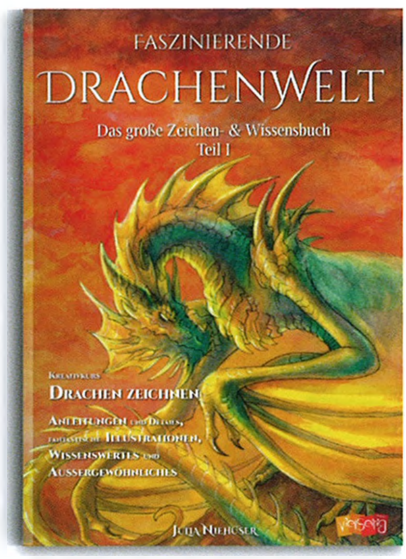
Manga – Gewusst Wie

Ausgabe: Softcover
Format: A4
Umfang: 80 Seiten
ISBN: 978-3-938467-26-8
Autor: Inga Semisow



Aquarell Coloration

Ausgabe: Softcover
Format: A4
Umfang: 80 Seiten
ISBN: 978-3-945310-00-7
Autor: Elisabeth Trost



Faszinierende Drachenwelt

Ausgabe: Softcover
Format: A4
Umfang: 80 Seiten
ISBN: 978-3-945310-01-4
Autor: Julia Niehüser

Faszinierende Drachenwelt II

Ausgabe: Softcover
Format: A4
Umfang: 94 Seiten
ISBN: 978-3-945310-03-8
Autor: Julia Niehüser

Anhand ausführlicher Praxisbeispiele erklärt Vanessa Heuten in diesem Buch, wie kreatives Arbeiten mit der beliebten Illustrationssoftware Clip Studio Paint von Celsys gelingt.

Sowohl Neulinge als auch Geübte finden hier eine reich gefüllte Bibliothek zu den Funktionalitäten des Programms. Darüber hinaus werden anwendungsbezogene Methoden für die digitale Gestaltung vorgestellt.

- Quick-Start für den schnellen Einstieg
- Aufbereitung und Anfertigung von Linearts
- vielfältige Techniken für die digitale Koloration
- freies digitales Malen
- gezieltes Einsetzen von Effekten
- Tipps zu Tools, Sub-Tools und Tooleigenschaften
- Know-how zum richtigen Scannen und Drucken

Projekt vielseitig

www.projekt-vielseitig.de
www.digital-illustrieren.de

EAN 978-3-945310-11-3 € 24,95 [D]

9 783945 310113